www.emu-zone.org





制　　作：《模拟地带》杂志社
策　　划：陈浩
编辑部主任：Cotolo
责任　编辑：微风 taka 雪晴
美术　编辑：GHosts
特约撰稿人：dwt_so　yujioh
策划　推广：《模拟地带》发行部
电　　话：010-86584458
邮寄　地址：北京市6511信箱
邮　　编：102218
网　　址：http://www.emu-zone.org
电子　邮箱：cotolo@gamelive.net
出版　日期：每月15日
定　　价：人民币13元（双光盘）

邮购信息

需要邮购的可以汇款到下面地址
邮购地址：北京市6511信箱
收款人：《模拟地带》编辑部
邮政编码：102218
所有邮购免邮资

VOL.18
LIVE!

CONTENTS

Let Emulation Rock Here 模拟新闻眼

Emulation News Corner

写在前面的话：自上期模拟地带开始，这起模拟新闻眼的时间隔了大约有半年之久。让各位看官等急了，实在是不好意思。本期杂志浓缩了近半年的模拟咨讯，希望各位朋友一如既往的支持我们的栏目、我们的杂志，以及我们的EZ。

模拟器篇



DC模拟器综述

DC模拟新闻不怕多 怕只怕你看不过来

CHOODO 停止开发

ChooDO是一个DC模拟器，他的作者，也就是世界上第一个3DO模拟器的作者Felix，已经决定完全停止Choodo的开发，并且加入了另一个著名的DC模拟器Icarus的开发阵营，负责模拟器的动态编译部分。作者对自己同时加入两个模拟器开发阵营表示高兴，希望大家对Icarus的期待能够化作他开发模拟器的动力，也让我们祝Icarus好运。



Icarus曾经是DC模拟的希望 ▶

新生的DC模拟器 DUSTCREAM

4月18日，法国著名模拟器站点Consollection的站长发来邮件，一个名为DustCream的新生DC模拟器将在他的服务器上建立属于自己的家园，它的作者是Nicos和Patate。在开发小组方面，GDRom的系统呼叫被加入，因此一些游戏能够正常的启动了，为了证明消息的可靠性，作者放上了游戏Aiming tank和Beats of Rage的模拟器运行画面，并且承诺在今后每周都会放出模拟器运行的最新画面。在之后短短的两周，作者陆续放出了内部测试小组提供的十数张模拟器运行各种程序的截图，我们可以看到上面的这些便是DustCream运行的实际画面，看上去似乎很不错，就是不知道速度如何 。





本月焦点 CHANKAST !

今年二月初，一个新的DC模拟器开始出现并陆续在某些模拟器聊天频道中传出了相关的消息。我们首先是看到了一些模拟器运行演示程序的3D画面抓图，接下来又是一些模拟器启动Linux操作系统的画面。慢慢的时间流逝到了4月初，以独家图片新闻为特点的西班牙模拟器新闻站点Emulatronia放出了模拟器运行某些游戏的开始画面，模拟器的作者也终于露面，他就是garrofi，同时也是SFC模拟器nlksnes的作者。模拟器的画面开上去不大好，很多贴图错误和图像残缺。4月14日，是我们最后收到这个DC模拟器消息的日子，作者将大量的模拟器相关信息更新到了一个西班牙的站点Dreamcast Party，





称模拟器需要BIOS和Flash-Ram来运行，并不需要任何插件的支持，游戏会通过BIOS读取到主机中，作者的一个朋友正在努力让模拟器支持声音……目前可以肯定的是Chanka会在今年的五月底放出公众版本，届时一些商业游戏比如索尼克将能够运行。

2004年5月30日，在我们国家的时间是6月1日凌晨，Chankast对外公布了模拟器的第一个Alpha版本，当时。所有人的疑虑都解开了，因为他们亲眼目睹了这世界上第一款有着实际意义的DC模拟器诞生。这是一个摒弃了奢华的外观、朴素而简单易用的模拟器，虽然在当时看来，很多模拟器方面都存在着改进的余地，当时当每一个人开始用Chankast成功运行DC的商业游戏那刻开始，那一天将注定属于Chankast，这便将这个长久悬而未决的DC模拟大难题，第一次正面给了大量喜爱这一模拟器的朋友一个确切的答案--DC的模拟，在现阶段是完全可行的，至少Chankast做到了这一点。





接下来的两个月，DC模拟的热潮始终未退，Chankast也顺应呼声推出了几个更新版，修正了不少的问题，加入了大量实用的功能。

我们目前拿到的应该是模拟器的0.25版，参数的设置和模拟器的稳定性较最初版本有很大提高，本期杂志将在后面的篇幅对该模拟器作一个全面的新手教学，这里就不再多费口舌了。

PS2
Play station 2

PS2模拟器综述

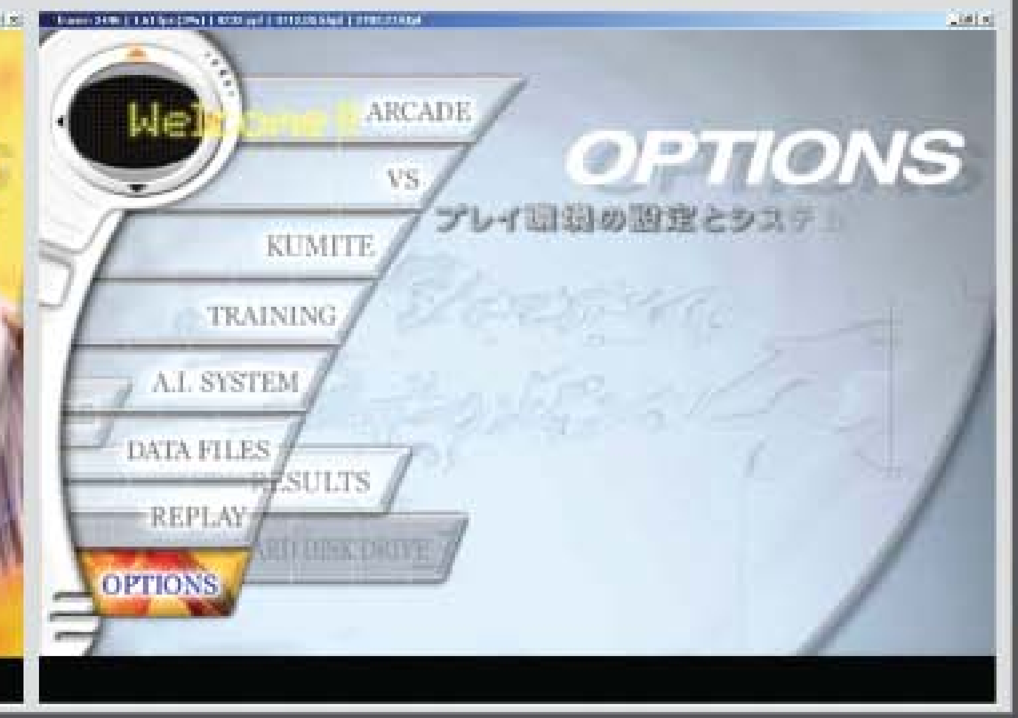
相对于DC模拟器的突飞猛进，PS2模拟器在近期的表现也丝毫不显逊色，而PS2模拟器大家庭中一直在扮演主角的PCSX2又增添了新的成员，他会是谁呢？请接着往下看。

PCSX2 开始支持声音

3月24日，PCSX2开发小组传出了声音模拟成功的消息，开发小组中的Zenogais和Elly成功的通过模拟器导出了游戏中的声音并转化成为了WAV文件，当人们在论坛中见到这些模拟器中的声音文件时，当天便被作为PS2模拟器历史性意义的一天被载入史册。

然而就在这之后，PCSX2就像蒸发了一般毫无音讯。而这段时间，正是DC模拟器大红大紫的日子。在DC的模拟已经成为人们每日必谈的话题的时候，PCSX再次在NGEmu的主页上出现了，这次还是放出几张游戏模拟抓图……开发小组声明，之所以没有了以前那种每周更新的高效率，是因为整个开发小组的成员都非常努力、非常忙，一个很值得期待的东西即将出现，究竟这个东西指的是模拟器的哪一方面呢，我们还是等待官方的下一步消息吧，在这之前，先看看最新的模拟抓图好了。





PS2emu

朴实的名字，毫不喧哗的更新，记得上次见到这个PS2模拟器的消息是在某个PS模拟器简陋的主页的一个角落里，一张模拟器运行泡泡龙的抓图告诉我们这个模拟器是存在的。泡泡龙，似乎任何一个PS2模拟器都知道用这个游戏开刀，PS2Emu也是如此。不过很多模拟器在运行完泡泡龙的标题画面之后便很难有质的突破了，更何况现在的PS2Emu运行的泡泡龙只有每秒1桢的速度。

在笔者即将出差前，PS2Emu的第一个对外版本Alpha 01发布了。这个版本中使用者能够看到作者在这段时间内努力的成

果，运行商业游戏是没有任何进展的。这从界面上横七竖八的参数框就能够看出，模拟器仍处在供测试和编译的地步。说到界面，这模拟器的界面倒让我想到了某某N64模拟器的初期版本，大家知道是哪个吗？模拟器是我们熟悉的PS模拟器一贯的标准构架，需要两个PS2主机的BIOS文件才能运行，模拟器本身不包含任何的BIOS和插件文件，声音方面的支持也尚未经过详细测试，玩家测试之后可以写心得报告给我们：）

插件更新



著名的第三方模拟器插件作者Pete为PCSX2编写的两个插件在最近都有更新，一个是PS2的声音插件，为了与以前的声音插件名称上有所区别，这个插件被命名为SPU2，一大堆的开发改进参数不是一般人能够看得懂的，不过也昭示着PS2声音模拟美好的明天。

另一个是Pete发起的源程序开发插件编写组织P.E.Op.S.为PCSX2编写的CD/DVD插件，如果你在使用上一个版本的时候会提示无法打开插件错误信息的话，建议你试试这个最新的版本。

GSDX9

大家还记得PS2模拟器的著名显示插件GS系列吗，GSmax和GSsoft都曾经让PCSX2这个PS2模拟器在很低的完成度情况下达到了极高的画面效果。如今GS家族的新成员GSdx9面世了，这是一个采用了微软DirectX图像技术的PS2模拟器用显示插件，其显示效果甚至超越了GSmax和GSsoft，PS2模拟器的进步在很大程度上取决于显示插件的更新换代，被人们广为谈论PS2模拟器PCSX2却很少有本质的进展，小小的插件征服了人们对PS2模拟器期待的决心，GS家族将会把插件模拟的神话延续到何时，让我们拭目以待。





NINTENDO GAMECUBE

DOLWIN

作为第一个受到广泛关注的NGC模拟器，其出现在模拟器网站新闻头条的机率是最高的，我们也不止一次报道过这个NGC模拟器。在拥有了自己的官方主页之后，Dolwin得更新显得缓慢了不少。几个月来模拟器明显缺乏实质性的进展，不像刚出来的时候那样积极，也缺少令人振奋的消息。模拟器能够运行商业游戏已是不争的事实，上次0.8版本泄漏的问题也丝毫没有影响作者的开发心情。不过几个月的时间过去了，模拟器在众多NGC游戏的模拟上还是举步维艰，没有几个有说服力的大作能够流畅运行，这不能不让人感到遗憾





GCUBE 0.2





一个新的NGC模拟器，临近7月才开始公布相关的消息，辗转反侧之后终于在EXEmu站点上得到了一片宝贵的主页存放空间，并且放出了第一个版本运行游戏的一些抓图，其实也就是一些游戏Demo的运行截图。

很遗憾当时笔者琐事缠身没有即时的测试这个版本，不过从抓图上来看第一个版本似乎没有什么特别之处。时隔半个月，GCUBE的主页再次更新，放出了模拟器的第二个版本，也就是0.2版。从主页上公布的最新抓图来看，游戏泡泡龙似乎能够运行了。没错，又是泡泡龙，这几乎成了所有NGC模拟器所模拟的第一个游戏。让我们来看看模拟器的当前特征和一些更新要点吧：

- 支持普通gcm文件和压缩后的gcm文件格式
- 支持虚拟DVD格式（将某个目录虚拟成为一张DVD然后载入）
- 改良了gx方面的模拟
- 调试器在窗口中运行
- 拥有一个文件/gcm浏览器
- 操作系统报告模拟成功

其中一个值得庆幸的好消息就是模拟器对系统的要求降低了，作者的开发环境为Athlon XP 2.0/512M内存，但是很多游戏还不能够达到全速运行，对显卡的要求大大降低，以前曾经要支持？？？功能的显卡已经不再作为模拟器运行前提出现了。最后提一下gcm这种文件格式，这是网络上广为流传NGC ISO文件的特殊格式，这类格式的ISO文件经过压缩后非常小，与刚刚从原版NGC光盘中导出的游戏镜像大小相比更利于网络传播。

GAME BOY ADVANVE GBA模拟器综述

VBA 1.7.2





最好的GBA模拟器Visual Boy Advance，不知道各位读者在享受该模拟器带来的快乐的时候，都能够正确地写出模拟器的全称吗。今年5月25日，VBA放出了由Forgotten开发的最后一个版本，而后Forgotten本人宣布离开了VBA的开发阵营（说是阵营，其实一直都是他一个人吧）。GBA模拟器在经历了接近三年的发展之后，VBA无疑牢牢的坐稳了“最好的GBA模拟器”这把交椅。从大学的毕业设计论文开始，Forgotten便与模拟器结下了不解之缘。随后在FC、GB模拟器大行其道的时候，Forgotten又以自己开发的Visual Boy的完成度和稳定性在GB模拟器的圈子里面占据了一席之地，巧合的是模拟器的名称与任天堂的次世代手掌机在名字上有着某些蹊跷的默契。而到了任天堂的最新一代手掌机GBA发售之际，面对这台全新的掌上游戏机、面对众多模拟器作者的跃跃欲试，Forgotten再次将GBA模拟器的开发提上了议程。这次，模拟器的名称与主机的名称一样，就是简单的在原来GB模拟器的名称后加了一个Advance，也就是现在的Visual Boy Advance。VBA一推出便以其方便的功能和稳定的性能赢得了大多数模拟器用户的认可，在经过了两年多的改进和提高后，VBA每次推出新版都会受到莫大的支持和欢迎。随着模拟器开发工程的扩张和提升空间的有限，Forgotten逐渐放慢了模拟器的更新步伐，而之后Forgotten本人开始有了孩子，放在模拟器开发方面的时间越发有限，而且一个如此高完成度的GBA模拟器已经足够让大多数人满足和认可了。

About VisualBoyAdvance

VisualBoyAdvance Emulator
Version
1.7.2
Copyright (c) 2004 Forgotten and the
Contribution by Costis
http://vba.ngemu.com

OK

在Forgotten宣布推出VBA的模拟器开发阵营的时候，他这样解释道：为什么我离开了VBA？

一件重要的事情需要说明，我不再负责VBA的程序开发工作，而是把一切的翻译交给了kxu，他会让VBA继续更新，而且他还制作了一个模拟器的Linux GTK GUI，请耐心等待他今后的消息，并牢记“没有任何模拟器是完美的”这一点。

我必须决定接下来怎么做，不过模拟器花费了我太多的时间，对我造成了太大的影响，这让我对其失去了兴趣。我有家庭、工作和其它的事情要考虑，我认为模拟器开发到这个地步我已经将模拟方面能够贡献出来的东西很好的诠释了。

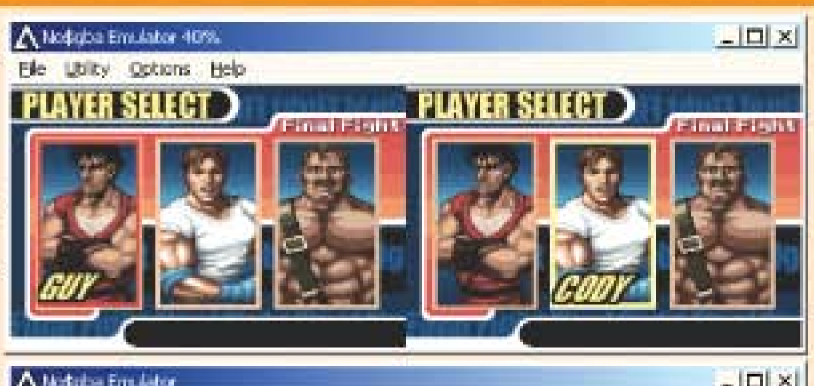
作为玩家的我们还能说什么呢，VBA给我们带来了那么多的快乐，多少人曾经自私的奢望模拟器能够加入联机对战功能，被作者无情的回绝了。“没有任何模拟器是完美的”，确实，要模拟器完全将主机替代是不可能的，模拟器是不盈利的，它的发展基于对这些游戏有兴趣的人群，好好享受模拟器给你带来的一切，默默的支持位模拟器事业做出贡献的人们。

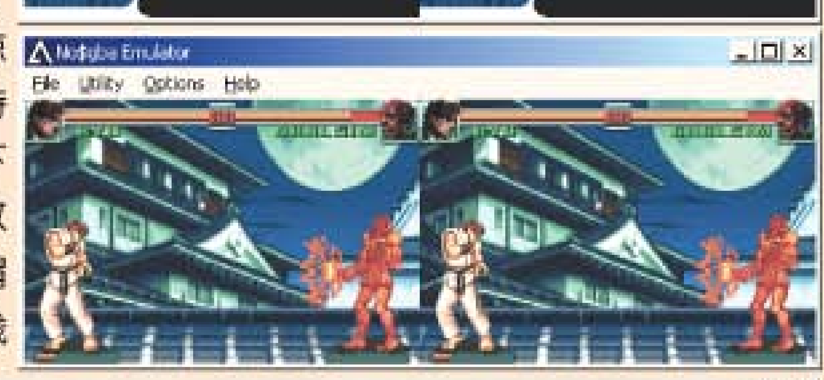
NO$GBA 1.9

在公布1.9这个版本之前，恐怕没有多少人会对这个模拟器有任何印象和兴趣吧。笔者对这个模拟器的印象，好像还是停留在那个密密麻麻的Debug窗口的阶段，那时应该还是这个GBA模拟器的前身noγgb吧，曾经花过不少时间去调整那些参数，忘记是为了运行哪个特殊的GB游戏了。开发该系列

模拟器的作者，他的作品有几个共同点：理论意义大于实际意义、繁琐的设置窗口让人摸不着北、要收费才能够得到完整版……

之所以会唤起以前的记忆，是因为模拟器进入设置的快捷键仍然是F11。在模拟器的1.9版发布之前，笔者的朋友曾经多次在网上暗示我，GBA模拟器的联机功能可以通过Hack模拟器实现，而那时正是no$gba开始对外放出免费版消息的时候。这次作者发布的1.9版，是属于完全免费的版本，纯粹为了给玩家娱乐而推出的。当我们拿到这个模拟器的时候，不但惊讶于其流畅的模拟度，更为令人叫绝的是，模拟器居然前所未有的支持了联机功能！真是不鸣则已、一鸣惊人，很多人对该模拟器的态度一下子转变过来，更期待模拟器能够在联机这方面进一步改良，哪怕继续收费都好……在仔细的测试了这个联机版的no$gba 1.9之后，发现原来所谓的联机游戏只不过是在同一台电脑上同时开多台GBA的模拟方式，连线的方式也只是通过软件来实现，与真正的GBA主机联机游戏差别可不是一点点，不过光是这点改变，就足以令人对模拟器刮目相看，这个从未公布过免费公众版的GBA模拟器在其它方面也同样出色，除了一些菜单和功能显得不够人性化之外，我们绝对不可能将其归为二流模拟器的行列，至少在VBA宣布退隐江湖的现在，我们又多了no$gba这样一个选择。









国内模拟器开发作者李可文 英年早逝！

以下是李可文大致生平简介：

7月1日晚22：15

1979年9月18日生

2004年6月30日毕业于北大

2004年7月1日因肝病不幸逝世

中国模拟界的先驱、DreamGBA的开发作者者李可文，2004年7月1日于医院因病医治无效逝世，享年25岁。

作为国内首屈一指的模拟器开发作者李可文，曾经成功开发过DreamNES、DreamGBC、DreamGBA等杰出模拟器，近期还在研究PS2模拟器开发的可行性。其开发的几款模拟器在世界模拟领域有着极高的评价，对中国模拟器事业的推动和启蒙更是起到了不可估量的作用。伤心往事不想多提，我们只能在这里希望李可文前辈一路走好，更希望国内的模拟器爱好者已李可文前辈为榜样，为国内的模拟器事业发展尽自己力所能及的努力。

MAME 0.84

Mame无休无止的更新，让每一天都充斥着Rom不全的忙碌。光是Haze将Mame从0.81u1版更新到u9的那些天，就足足让追求完美的人将Mame的Rom从硬盘里整了个翻天覆地。有人说Mame开始不精确了，从众多加入的驱动却未能实现模拟的情况来看，Mame确实对校验规格放得比较宽松了，这全托Haze的福，至少在Mame中，我们有了除去只有网页更新的Wip页面之外的期待，那就是Rom已经出现但尚未被模拟器支持的游戏。如果把这些游戏与之前Mame强调的精确模拟宗旨联系起来的话，Haze每天需要做的事就更多了，因为每次u版的更新，都需要修正很多游戏驱动的变更，以及再次加入一些有希望被模拟的游戏，这其中的工程不是一般人能够胜任的。有时候忙碌了几天下回来的Rom很可能一个都玩不上或者说不想玩。但这其中包含了开发人员多少的心血，很少能有人真切地去体会。





当Mame带着无数次u版更新将版本号提升到0.83之后，Haze一改以前的激进态度，对外宣布自己在两个月之内不会有任何Mame方面的更新。这让忙碌的Rom收集狂们得以缓过来，将之前的Mame游戏和周边什么的好好整理和测试一下。从Mame0.84开始，Mame已经有将2001年发售的部分游戏解锁的意向了，模拟界的N年规则可真是令人百思不得其解啊。

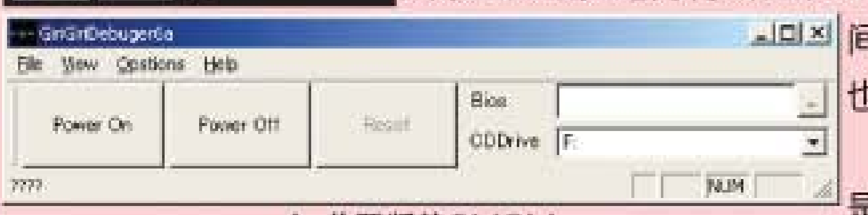




Misc篇

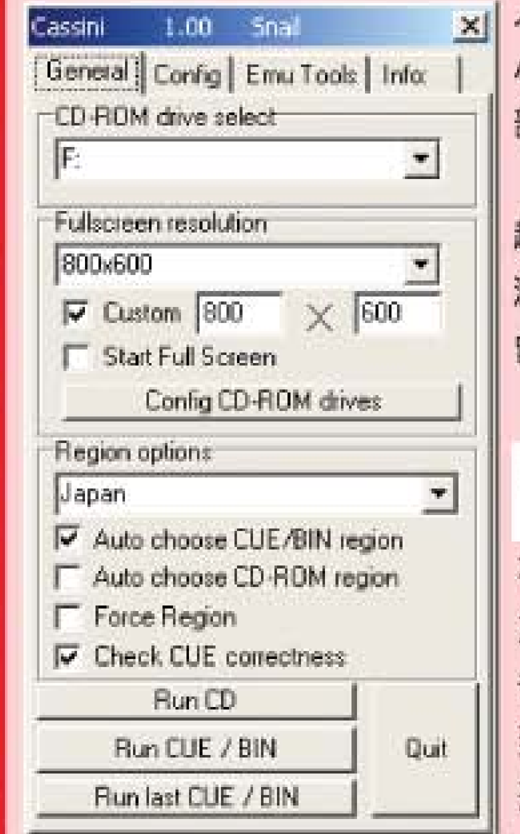
GIRIGIRI重生？

作为第一个成功将商业模拟器的运行提升到前所未有高度的SS模拟器，GiriGiri曾经让无数SS玩家兴奋不已。不过后来由于SEGA官方的干涉，模拟器宣布被SEGA方面收购，从而完全停止了开发。其原因大致归结为有人在未经许可的情况下擅自打开了商业游戏运行的加密，所以在接近一年的时间内，GiriGiri完全没有任何消息，很多人认为GiriGiri被SEGA收编了，也就是说今后不再可能出现这个模拟器了。



▲ 共开版的GiriGiri

在7月1日，我们偶然在Emutalk的论坛里看到这么一则消息，大致是说SEGA官方的两封来信，其中关于GiriGiri这个模拟器的部分非常令人深究。SEGA自2004年开始将不再对GiriGiri实施任何干涉，所有的版权再次回归模拟器开发小组。只要开发小组有时间和兴趣，他们有权决定模拟器今后的开发方向，SEGA今后将把大部分精力集中在街机上，不会再过问家用机和模拟器的相关事宜。



这个决定对于GiriGiri模拟器本身是有百利而无一害的，只是不知道开发小组还有没有兴趣和时间来继续这个模拟器的开发。SEGA从家用机市场的完全撤退未免给家用游戏机大战平添了一丝遗憾，SEGA的家用游戏主机曾经给我们带来的快乐是无法磨灭的。SS模拟器GiriGiri曾经试图将这一辉煌在模拟器上重现，但没过多久便匆匆的收场了。

CASSINI: THE OPEN SOURCE SEGA SATURN EMULATOR

果然没过多久，一个名为Cassini的开放源代码的SS模拟器出现了，在我们拿到模拟器实际运行后不难发现，这个模拟器其实就是GiriGiri的修改版，所有的代码都被解密了，去掉了BIOS的支持，加入了一个前端支持。实际运行后我们还发现，模拟器的整体比不上GiriGiri前期的水平，许多游戏的问题（比如在玩《光明力量》的时候会出现横向的线条）并没有在模拟器改名后得到解决，游戏运行的速度反而不如以前了。如果说GiriGiri的重生仅仅是加了一个外壳的话，恐怕没有太大的号召力，我们真正期待的是一个具备划时代意义的SS模拟器。

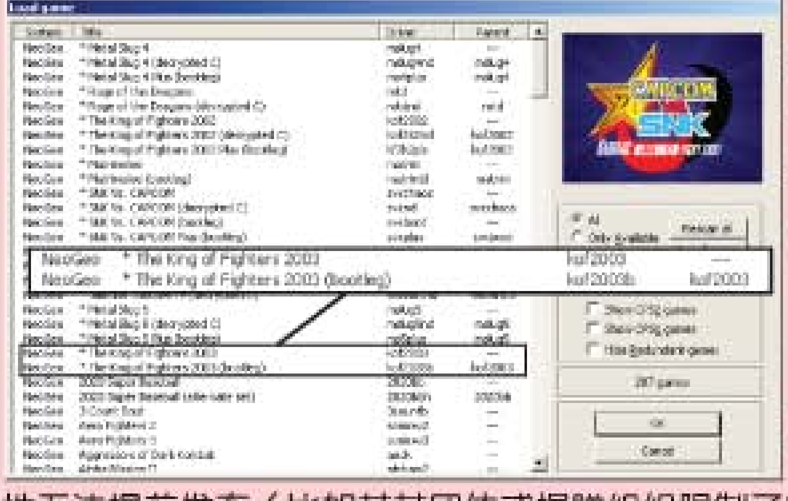
正版的KOF2003？

什么叫正版的KOF2003，很多人也许完全没有一个理性的概念。确实，在版权意识本来就不是很明晰的环境下，很少人能够分辨正版和非正版的游戏在细节上的区别。模拟器更是如此，有多少人知道从正版的街机基板、卡带和从盗版的基板、卡带中Dump出来的游戏信息会有区别吗？



当然我们曾经在很多街机厅中见到的游戏基板很有可能就是盗版的，它们在运行的时候完全看不出有任何的图像声音缺损。而一旦这些基板中的内容被Dump成为Rom之后，在模拟器中便会出现种种非正常的现象。这是因为模拟器的编写是以标准的原版信息为基础来进行的，通俗地说对于某一系列游戏都有其固定的程序编码，然而盗版基板往往采用低劣的芯片或者其它的方式来实现游戏中的某些图像声音部分的运行，这样就造成了某些程序的错位或者不规范，Dump下来的Rom文件也会有这样那样的问题（比如文件排列方式混乱、以空白文件代替有用文件等），这样的Rom在模拟器上运行就会出现声音不能正常模拟、某些输入指令无法实现、中途花屏或死机等等现象。于是寻找原版游戏基板、卡带重新Dump便成为了必须。

▼ 传说中的Kawaks 1.48Dev版



早在Kawaks即将推出1.48版的时候，内部流出了一个非公开的DEV版本（即内部开发版），里面的游戏驱动列表中就有一个完全加密的KOF2003，也就是原版基板上Dump下来的KOF2003 Rom。当时很多人在拿到这个模拟器的内部版本之后便开始了四处寻找这个所谓的完美版KOF2003的行动，结果都是一无所获。而如今，大家终于可以玩到这个传说中的原版KOF2003了。说到这里大家也许会问，既然Rom还没放出，那么模拟器怎么会有相关的资料来加入驱动列表呢，相同的情况我们在一些其它Rom的发布过程也曾经遇到过，很多Rom已经公布了CRC校验表，甚至已经被模拟器支持，确迟迟未见Rom发布。这其中有两种可能：**1.**Rom由于其特殊性无法提前发布（比如某某团体或捐赠组织限制了Rom发布的时间）**2.**Rom在拿到基板的时候便通过Dump设备获得了校验数据对照列表，只是由于某些问题迟迟没有Dump下来（在GoodGBx 2.02发布的时候便有一个Rom迟迟未出现，作为Rom校验文件编写者的Cowering当时告诉大家的是该游戏还在某某网站拍卖……）。而这次的KOF2003原版Rom很有可能就是第二种情况导致的，好了似乎说太多了会误导新闻的可信度和报道的客观性，大家到时候拿到Rom测试一下就知道什么叫原版的KOF2003了：），当然这些Rom要等到N年规则解锁后才能够正常的被模拟器支持。

GAME BOY ADVANCE

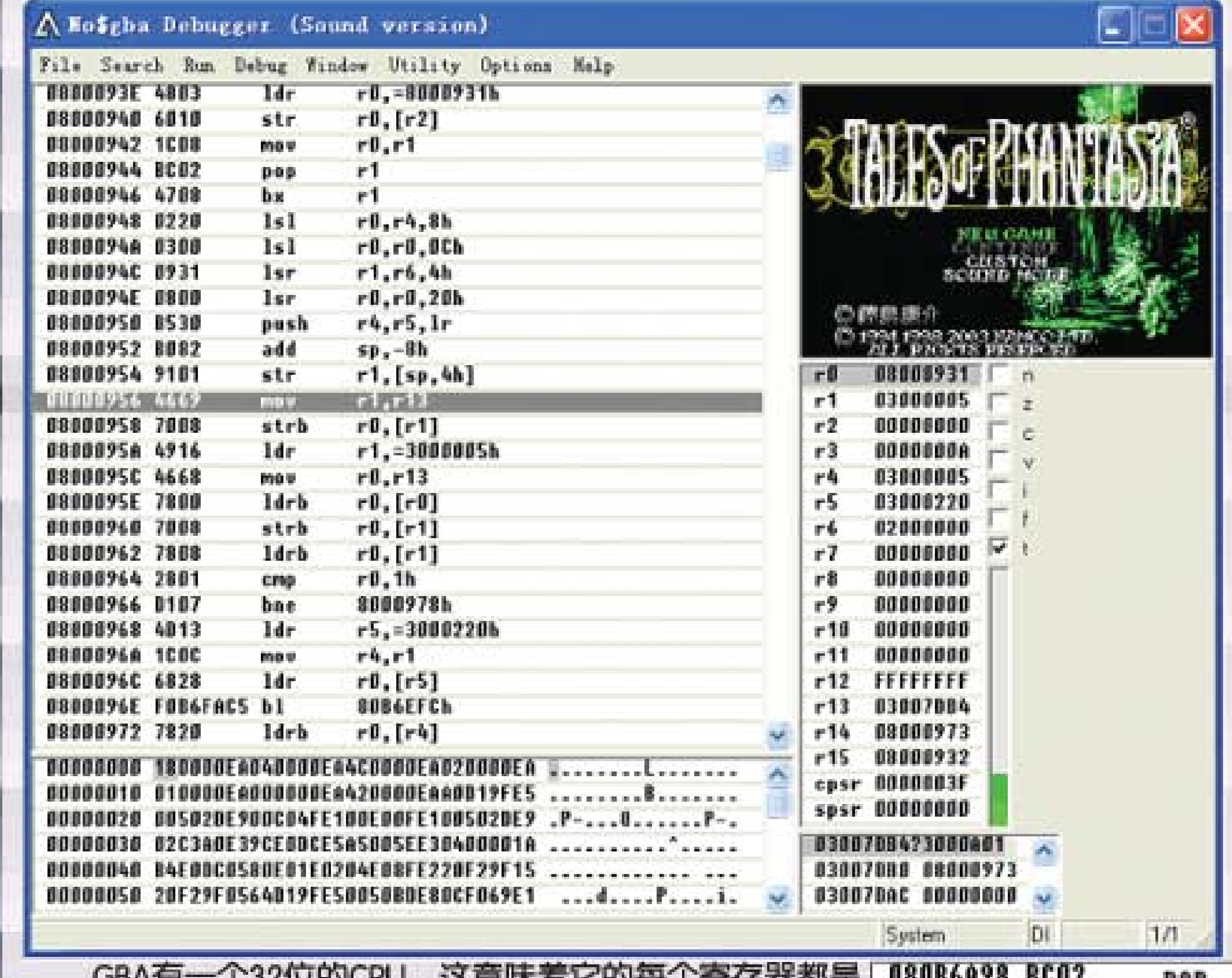
GBA游戏的源代码级汉化 1

了解GBA及其语言

为了彻底且完美地对GBA游戏进行汉化，源代码级的破解（汇编破解）是不可少的。这篇教程将试着从我的角度，用几个例子来阐述汇编破解的基本方法，希望这方面的初学者能从中得到启发。要知道，破解不存在万能的方法，尤其是汇编破解，方法更是因人而异，不同的破解思路可以达到同样的破解效果。

众所周知，汇编语言是和硬件关系最紧密的语言。所以要研究汇编破解，就必须熟悉硬件。关于这方面的资料，有Nintendo公布的GBA系统与编程手册。然而这个文档的内容既专业又复杂，很多对汉化很有用的信息也被掩埋其中了。下面我先提取一些汉化中重要的部分讲解，为后面的汇编破解打个基础。

在我们用到的工具中，一个16进制编辑器是必不可少的，如UltraEdit。在调试上，最重要的是No$GBA，这是一个功能强大的汇编调试工具。功能类似的工具也有batgba，但其功能与No$GBA比还是略显不足。具备这两套工具我们就可以做汇编破解了。当然，在实际破解中可能还会动用一些其他的工具，如用Tile Layer Pro（TLP）查看Rom空间的使用状况，但就汇编破解本身来说，我们要钻研的工具就是No$GBA。



GBA使用的汇编指令编译成机器代码有两种方式，一种称为ARM，另一种称为Thumb。首先我们用No$GBA打开了游戏《幻想传说》，在左方的指令区可以看到每个汇编指令对应的机器码，如ldr r0,=800931h对应4803。我们看见大多数语句都对应两个字节的机器码（bl这样的跳转语句除外），这就是Thumb类型的指令。而如果将所有的语句都编译成4个字节，就是ARM方式的指令了。这两种方式在语句上没有差别，只是在编译方式上有差异，所以可以参考ARM指令集的介绍来学习。在后面也将从中提取出一些重要的部分来叙述。

GBA有一个32位的CPU，这意味着它的每个寄存器都是32位（4个字节）的，在图中右方的寄存器区里就能看到各个寄存器的当前值。在标准化定义里，r13是栈指针，看看右下方的堆栈区就明白了。r14是连接寄存器，它的应用将会在后面提到。

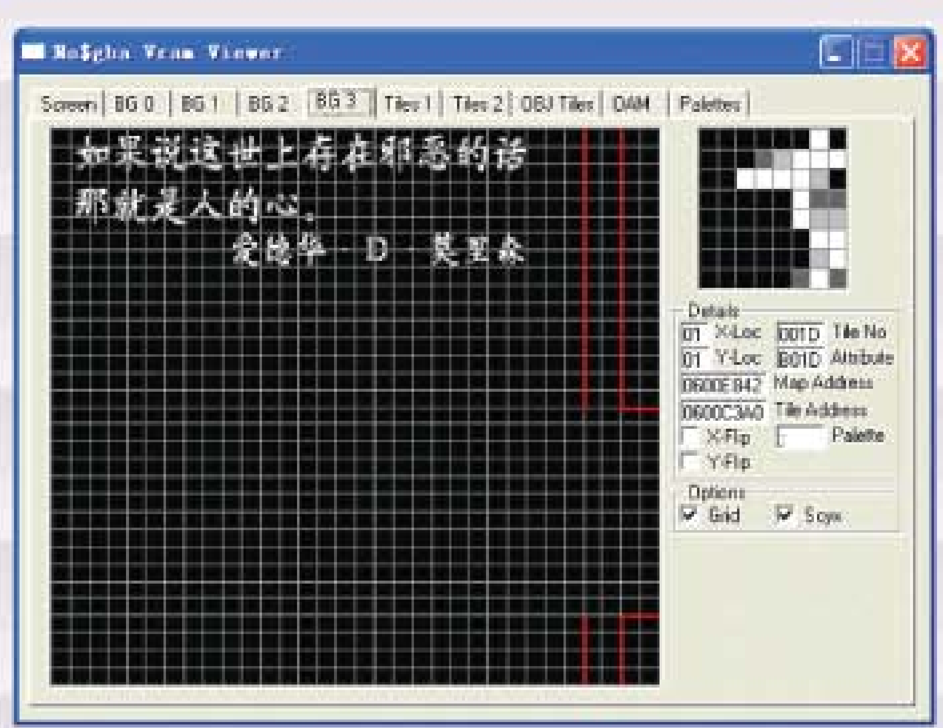
下面需要了解的是GBA的内存。在GBA系统与编程手册中有内存分配图，需要注意的是从08000000h（数字后的h表示十六进制，这个都知道吧）到0DFFFFFFh这段空间是Rom内容的映像区，比如在Rom文件中地址00123456h就对应内存地址08123456h。这段空间的内容是只读的，所以一些动态的改变源码技术就不能在这个范围使用了。

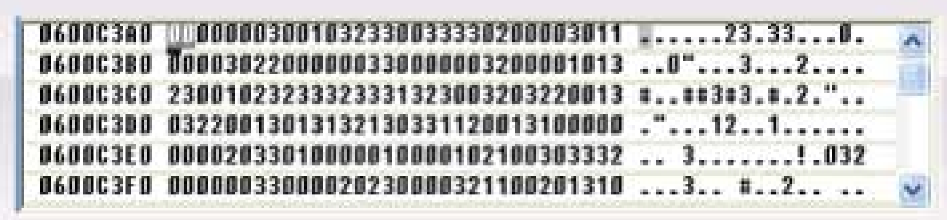
从00000000h到00003FFFh的这段空间是系统调用区，包含了很多GBA系统函数，在游戏中可以通过swi语句来调用。如LZ77格式解压缩，霍夫曼编码，系统发声，以及一些数学函数如正弦，开方等等。swi语句就像8086汇编中的int语句一样使用，而且在No$GBA中可以直接给出注释来。很容易明白吧？

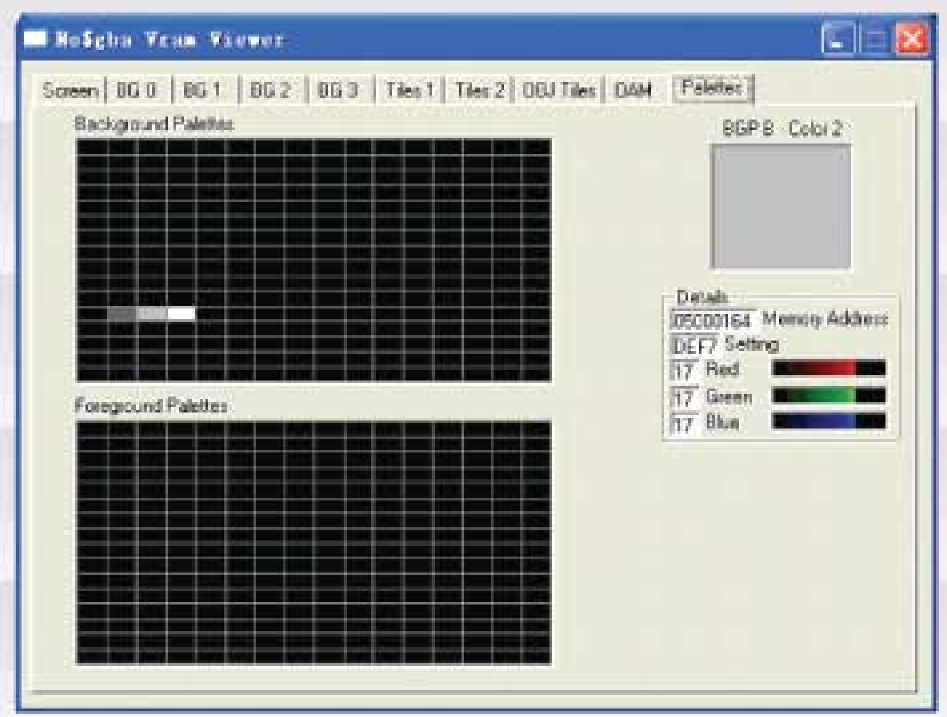
```
080B6A98 BC02   pop   r1
080B6A9A 4708   bx    r1
080B6A9C DF0A   swi   0Ah       ;ArcTan2
080B6A9E 4770   bx    r14
080B6AA0 DF0E   swi   0Eh       ;BgAffineSet
080B6AA2 4770   bx    r14
080B6AA4 DF0B   swi   0Bh       ;CpuSet
080B6AA6 4770   bx    r14
080B6AA8 DF13   swi   13h       ;HuffUnComp          BRK
080B6AAA 4770   bx    r14
080B6AAC DF12   swi   12h       ;LZ77UnCompVram      BRK
080B6AAE 4770   bx    r14
080B6AB0>DF11   swi   11h       ;LZ77UnCompWram      BRK
080B6AB2 4770   bx    r14
080B6AB4 DF15   swi   15h       ;RLUnCompVram
080B6AB6 4770   bx    r14
080B6AB8 DF14   swi   14h       ;RLUnCompWram
080B6ABA 4770   bx    r14
080B6ABC 2000   mov   r0,0h
080B6ABE DF19   swi   19h       ;SoundBias
080B6AC0 4770   bx    r14
080B6AC2 0000   lsl   r0,r0,0h
080B6AC4 2001   mov   r0,1h
080B6AC6 DF19   swi   19h       ;SoundBias
080B6AC8 4770   bx    r14
080B6ACA 0000   lsl   r0,r0,0h
```

从03000000h到03007FFFh是CPU内部WRAM，可以把它看成是上面提到的系统调用区的附属内存区，一些系统调用到的数据交换会在这里进行。从02000000h到0203FFFFh足足有256K的空间，是CPU外部WRAM，可以把它理解成供游戏使用的内存，用来进行数据储存、交换等。

从06000000h到06017FFFh是用于显示的内存区，一般用来存放Tile（描述点阵信息的一种内存块，一般是字模或一块图像）。用No$GBA打开游戏后点击左边的代码区，游戏就会暂停。这时按F5，选择“BG 3”这个标签，看到的就是一个个网格，把鼠标移上去，右边就会出现相应的信息。注意其中的Tile Address，这就是Tile的地址了。相邻两个Tile的地址差20h，看来每个Tile就是20h，即32字节长。分配给64个象素，正好每个象素4位（也就是一个16进制数）。想看看这样的图像是怎样保存的吗？记下地址，关掉这个窗口，在左下的数据区点击右键，“Goto”刚才的地址，就能看到了。把后图中的16进制数和前图右上角的图像比较一下，就可发现规律了：0代表黑色，1代表浅灰，2代表深灰，3代表白色。同一个字节中，首先显示低四位。







聪明的你一定会问：为什么有这个规律呢？所有的游戏都是这样的吗？当然不是了，接着我们就来追根究底，看看GBA的显示原理。刚才说到每个象素信息占4位，也就是说每个象素只能表示16种颜色。这种显示方式也称为“16色×16调色板”模式。再按F5进入Palettes（调色板）标签，可以看到两个调色板区：Background Palettes（背景BG调色板）和Foreground Palettes（精灵调色板）。在“16色×16调色板”模式中，一个调色板区被分成16个调色板，每一行就是一个，所以每个调色板就只有16色了。另一种“256色×1调色板”模式中一个调色板区就是一个调色板，包含256色。明白了这些，就不难理解上面的问题了。在这个例子里用的是第12个背景调色板，而刚才的数字和颜色的对应关系也就一目了然了。

调色板在内存中位于05000000h到050003FFh，共1k字节。另外，07000000h到070003FFh是储存精灵属性的区域。

04000000h到04000300h这段空间很特别，称为寄存器区。这里所谓的寄存器和CPU内部的寄存器不同，它的主要作用不是储存数据，而是通过硬件完成一些重要而常用的系统功能。在GBA系统与编程手册中有寄存器表，详细地列出了寄存器区每个字节的作用。为了和汉化结合，这里就以图像显示中频繁用到的一个功能——DMA传送为例，看看寄存器区所起的作用。

在《幻想传说》Rom中有如下的一段汇编代码：

```
......
080B43D4 4B08    ldr    r3,=40000D4h
080B43D6 601C    str    r4,[r3]
080B43D8 605D    str    r5,[r3,4h]
......
080B43E6 6099    str    r1,[r3,8h]
......
```

其中，r4=02006040h，r5=0600C020h，r1=80000D80。

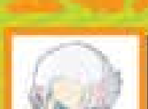
从寄存器表中可以查到，040000D4h称为DMA3源地址，040000D8h称为DMA3目标地址，它们都是28位长。040000DCh是传输的字节数，16位长。040000DFh的最高位为Enabled（使能）位（这个寄存器表略显混乱，一个更直观的寄存器表可以在汇编调试工具batgba中找到）。相应的容易看出，在上面的代码中，首先将02006040h存入DMA3源地址，然后将0600C020h存入DMA3目标地址。将r1的内容存到040000DCh以后，传输字节数位D80h，Enabled位被置1。这时，系统硬件就自动把从02006040h开始的D80h个字节传到内存地址0600C020h的位置。

让我们对GBA的内存分配做个简单总结：00000000h到07FFFFFFh都是GBA的内存。其中00000000h到00003FFFh是系统调用区。02000000h到0203FFFFh这段空间专门用于数据储存、交换等临时用途。04000000h到04000300h是寄存器区，很多硬件级的系统功能靠它实现。05000000h到500003FFh用于调色板，06000000h到06017FFFh用于显示，它们配合作用就形成了GBA多彩的画面。在GBA汇编破解中，了解上面的内存结构是很有必要的。

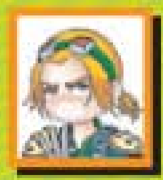
好了，到此为止，我们对GBA的硬件结构有了一定的了解，也通过两个简单的例子（图像显示和内存复制），了解了调试工具No$GBA的一些基本操作。在下一篇文章中我们将通过一个游戏的分析调试，进一步研究GBA的汇编语言，并把No$GBA进一步从一个查看内存的工具变成一个调试工具。



登场人物简介



闪·纯静水（以下简称“闪”）
PGCG汉化小组美工，参与汉化美工工作近8个月。



A君（以下简称“小a”）
普通玩家，对于汉化知识一无所知。

CHINESE SKY

第四章 美工汉化深入研究

闪：“上次我们将TLP以及PS的基础知识都讲完了，可是你那顿KFC我还没看见呢。”

小a：“啊，我把这茬儿给忘了，这样吧，你把你所有的汉化知识都交给我，我请你吃更大的！”

闪：“哎哟哟，我才不信呢。就算你不请我也会教给你的呀。那些基础你都掌握了？”

小a：“嗯，大致都会了。”

闪：“好，今天我带你一步步汉化这些非文本文字！顺便把上次遗漏的知识给你补上。”

小a：“那我现在应该准备些什么啊？”

闪：“我们先准备好：TLP、PS、VBA就行了。”

小a：“都准备好了，就这些？”

闪：“这些是基本工具，我们还要用到其他工具作辅助。需要用到的时候，我会告诉你的。”

Lesson 4-1 GBA游戏的非文本文字分析

闪：“这些Tile无非是16色与256色、压缩与未压缩的格式，以各种不同的样式与安排方式出现在游戏当中。其中对于那些压缩过的Tile，我们做美工的是无能为力的。至于16色的Tile，我们可以直接用TLP观察并配合PS修改以及更换原Tile。在半个月前我对256色的还是无能为力的，必竟TLP不支持8bpp的256色Tile。但是现在TGB汉化小组与熊组的暗黑破坏熊先后分别推出了GBAmap 16+256、GBA-256这两款观察及修改256色GBA Tile的程序软件。这两款软件的出现使GBA游戏256色Tile汉化的难度大大降低，像我们这种不懂编程的美工也能独立完成256色Tile的汉化，可以说是GBA游戏走向完美汉化的又一个里程碑。我们要好好感谢这些汉化高手们，鞠躬致敬。”（闪和小a恭恭敬敬向开发这两款软件的作者深深鞠了一躬）

闪：“按理说，游戏中的文字包括文本文字和非文本文字，我们美工就是要将这些非文本文字汉化过来，游戏的Logo也算是非文本文字的一种，只不过相对于其他的非文本文字而言，尺寸要大上一些，我现在就来讲讲Logo的汉化方法，学会了这个方法，汉化其他的非文本文字也就不在话下了。”

小a：“怎样区别哪个Tile是16色的，哪个又是256色的呢？是不是我们从TLP当中可以看到的就是16色的，看不到的就是256色的？”

闪：“这是一个方法，但是比较笨拙，也不绝对。你想想，如果是压缩的Tile，即使是16色的，TLP也是无法观察到的呀。”

小a：“也对，那应该怎么区别呢？”

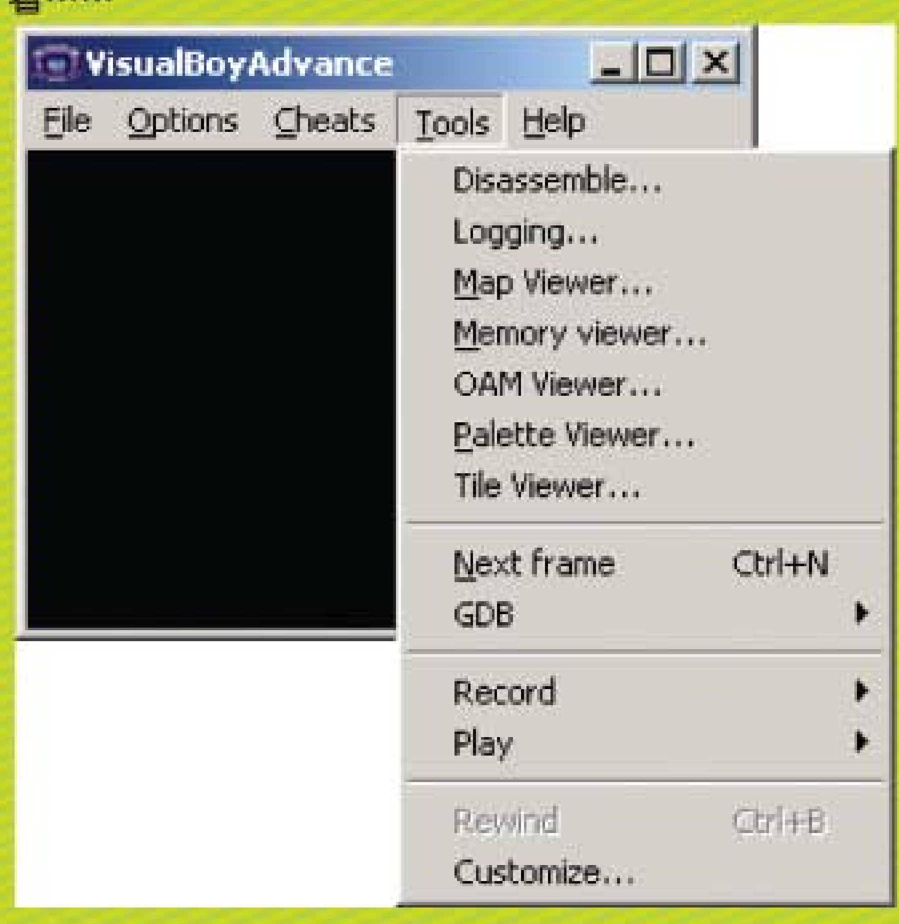
闪：“很简单，你知道VBA吗？”

小a：“地球人都知道，世界上最好的GBA模拟器呗。”

闪：“没错，但它不光是模拟器这么简单，它还是GBA的调试器。”

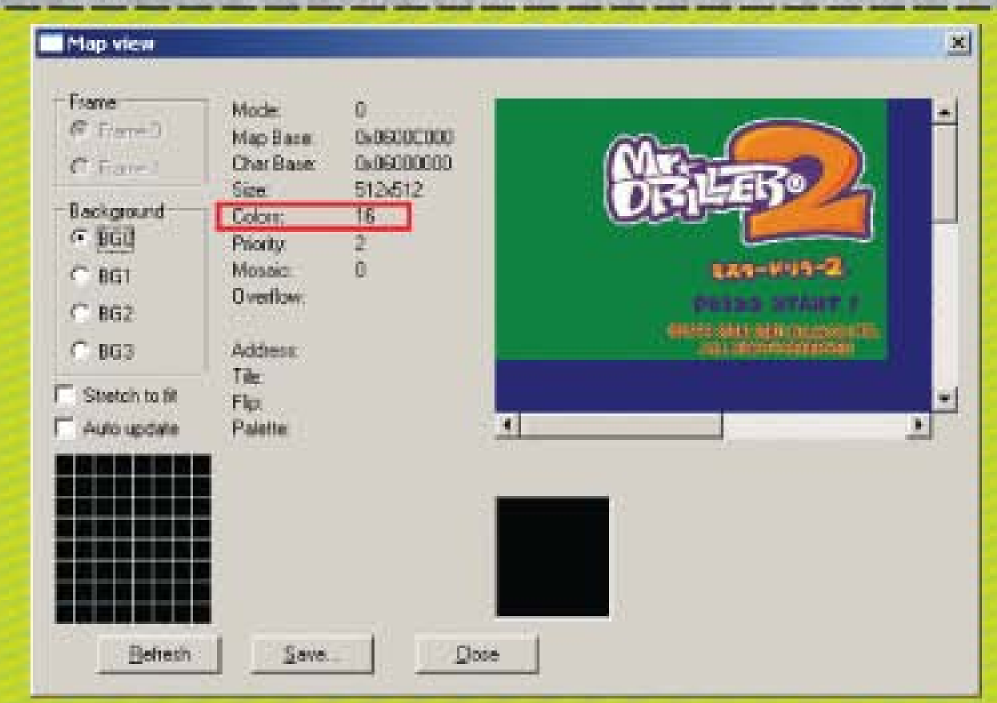
小a：“调试器？那又是什么？”

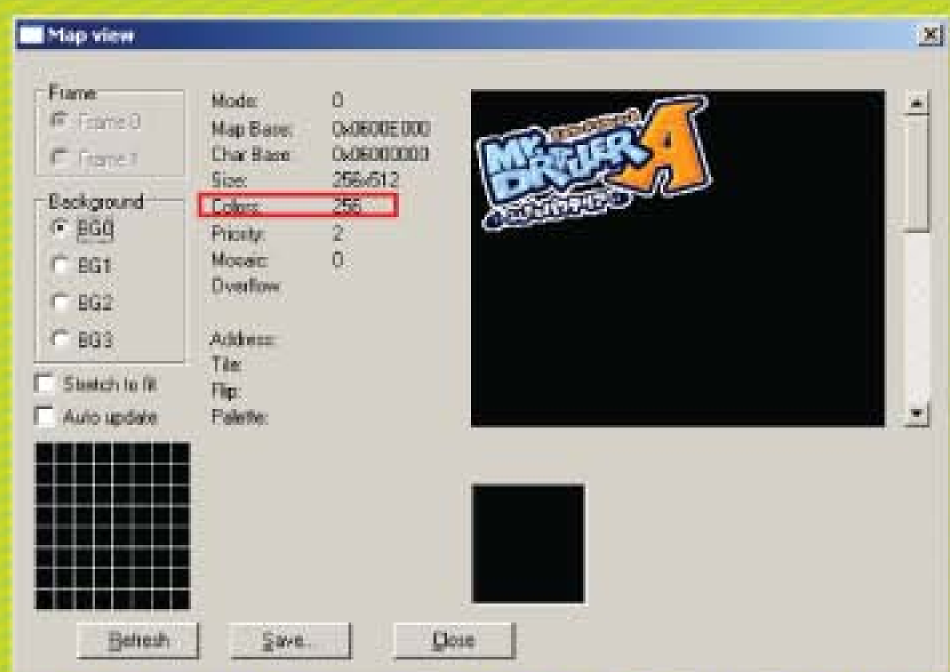
闪：“简单说，它不仅可以模拟GBA游戏，还能将GBA Rom‘分解’，也就是观察GBA Rom的结构。你来看……



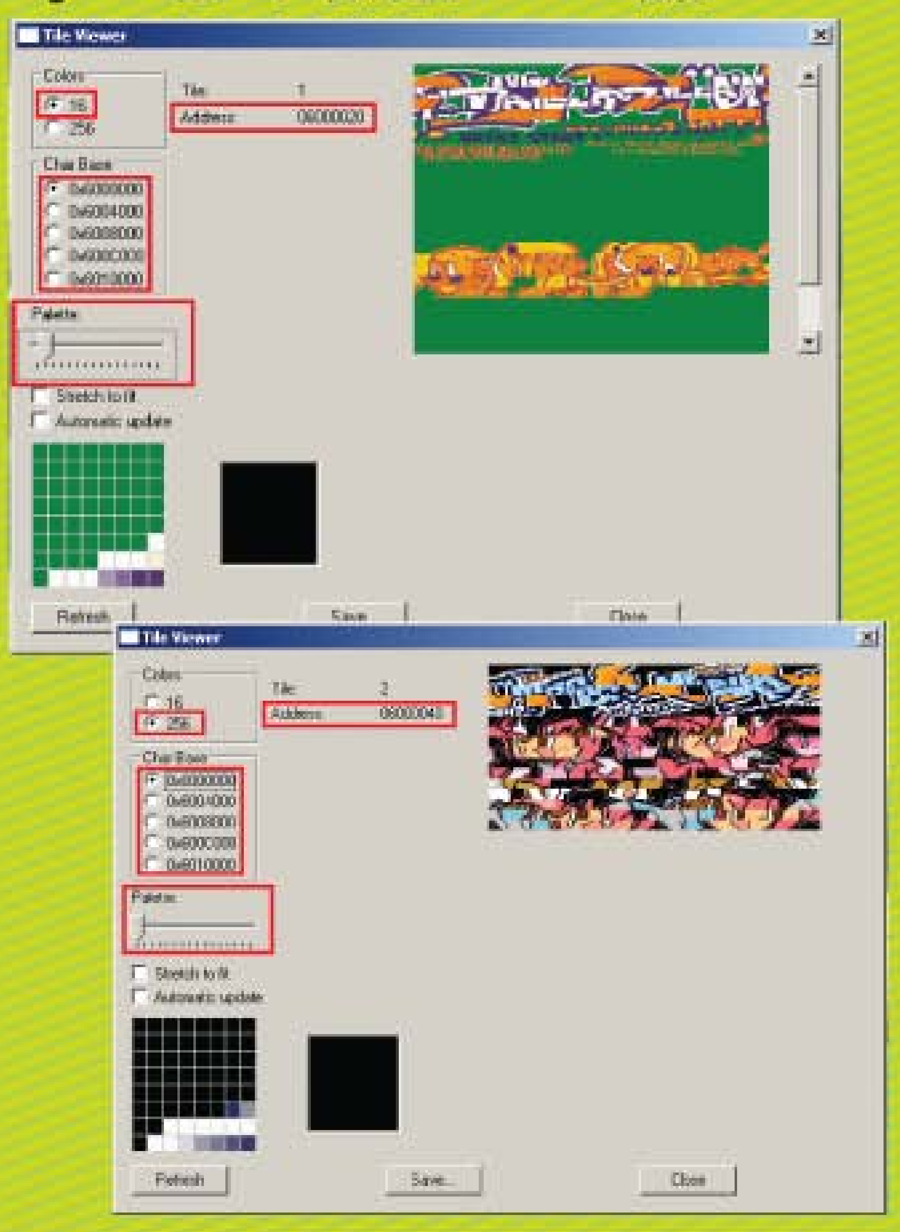
我们可以观察到GBA Rom的图层(Map Viewer)、内存(Memort Viewer)、调色板(Palette Viewer)以及Tile(Tile Viewer)。而我们最直接观察一个图片文字Tile是不是256色的方法就是选用Map Viewer或者Tile Viewer这两个选项了。举两个例子，我们分别用16色和256色的两个Rom来做个试验，0005-Mr. Driller 2（钻地小子2）和0555-Mr. Driller Ace（钻地小子A）：*以下使用Map Viewer观察：

附图下页





从这里我们可以看到这两个游戏Logo都完美的从游戏中的图层分解出来，并且中间有它们的详细资料，《钻地小子2》的Logo Colors是16，而《钻地小子A》的Logo Color是256。*以下是用Tile Viewer观察：



我们从Tile Viewer里同样可以看到两款游戏的Logo颜色数，除此之外，我们还可以观察到每一个Tile的地址Address。观察16色的Tile，有时候会看不清右边图像显示栏里的Tile，这时候就可以用上Palette调色板了，一共16种调色方案供你选择，拖动滑块直到看清Tile为止。你看《钻地2》的那个Tile，就是选用第二种调色方案的。至于256色的Tile，调色板就起不到作用了。"

小a："这个VBA原来还有这个功能啊，太奇妙了！"

闪："其实不是只有VBA这么强大，还有一款叫作No$GBA的调试器也是很强的，现在国内游戏汉化界流传的版本是14c，据说现在已经更新到17了，但是因为它是商业软件，其昂贵的价格让广大汉化人接受不了，所以至今没有看到版本17的出现。你要是有钱就去买一款，造福汉化界吧！"（编者注：这个商业软件在14c这个版本放出的测试版被破解，导致作者不再放出后续版本的测试版）

小a："多少钱啊？"

闪："大概＄10000左右。"

小a："没钱……-_-b"

闪："没钱啊，那就先用着VBA吧，目前VBA的最新版本是1.7汉化版，不过我习惯用1.6a版，其实对于我们美工来说，哪个版本都无所谓的。那么我就来说一下16色的Logo。"

小a："嗯嗯。举几个例子吧。"

闪："16色的Logo汉化起来很简单，前提当然是未压缩的情况下。因为是16色的，所以在修改起来也不会被由于颜色过多而无法掌握和控制调色板所导致的问题而困扰，在了解原Logo的排列方式和规律后，掌握好大概的形状和风格后，就可以进行修改并替换了。你来看看这个图……





由于是赶工，所以做得略粗糙了一些，那我现在就来讲一下基本的汉化方法。"

CHINESE SKY

Lesson 4-2
16色Tile汉化过程



闪："下面是最激动人心的Logo汉化教学了，想想一款汉化游戏最终连Logo也变成中文的，该是多么令人兴奋的事啊！"

小a："快说吧，别在这里发感慨了。"

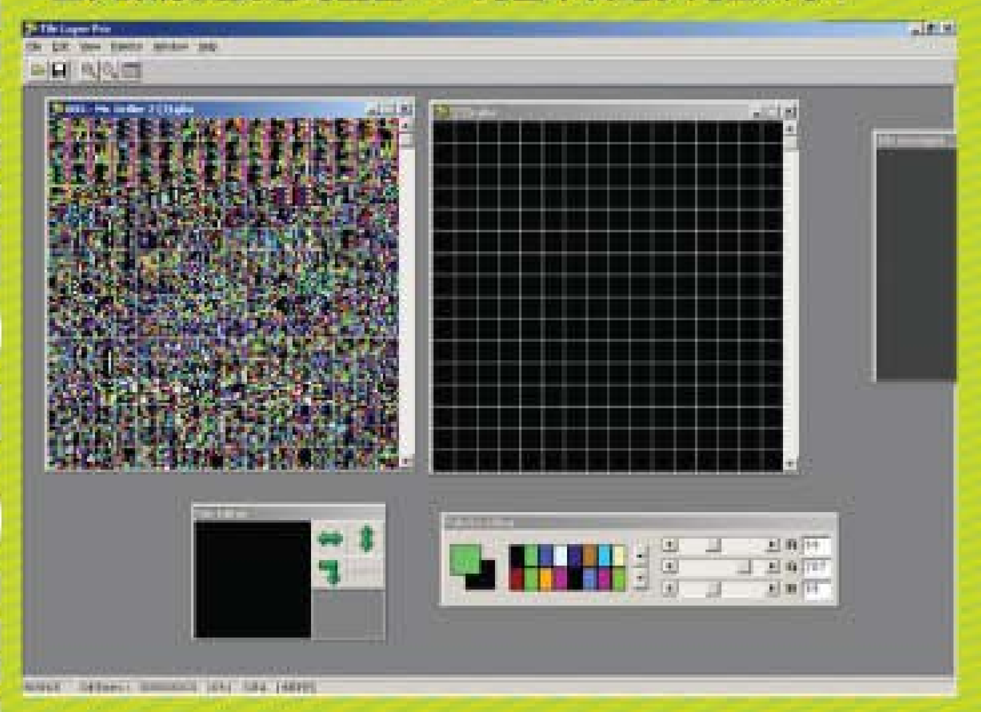
闪："好的好的，首先我们来准备一下需要的工具。VBA 1.6a、TLP、PS 6.0、UE 10.0……"

小a："UE是个什么东东啊？"

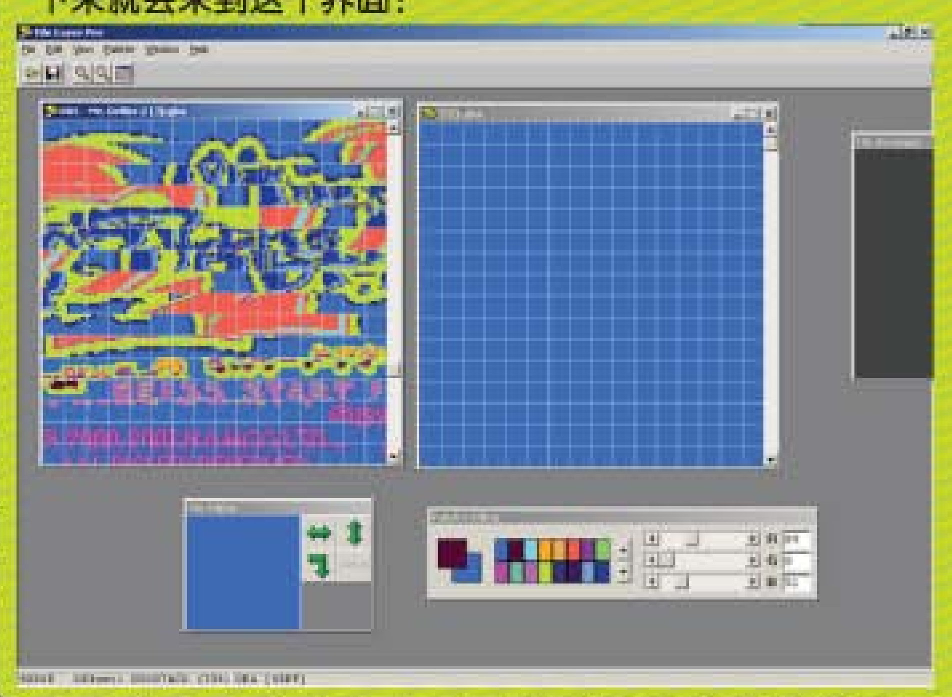
闪："UE，全称UltraEdit，是一款强大的文本编辑器，我们在这里完全可以当作一款数值搜索工具。目前UE的最新版本是10.0简繁中文版。"（编者注：类似的工具还有很多，如：WinHex）

小a："都准备齐了！"

闪："OK！Let's go！两个方法，循序渐进，先教你相对于简单一些的方法。首先用TLP打开Rom<0005_Mr.Driller 2.gba>，与此同时，再打开一个上次跟你提到过的空白Rom充当中转站。如图所示：



然后我们给两个Rom观察窗口都更换为第4个调色板，也就是蓝色调的那个。然后在选择原Rom窗口的状态下按Page Down向下浏览Rom，直到找到和原Logo相像的地方位置。这中途难免会遇到一些困难，比如最大的困难就是眼睛会很累，甚至有催眠的效果。但是坚持下来就会来到这个界面：



虽然一眼望去，看不出什么端倪，但是下面的那个浅紫色的"PRESS START!"字样已经在我们眼前一览无遗了。现在我们就利用鼠标右键框选+拷贝粘贴的功能，将源文件的Logo排好放到空白Rom当中去。*注意：由于我们知道GBA的屏幕尺寸是240*160大小的，而这个Logo的宽度大小将近占了整个屏幕的2/3，也就是大约160像素左右的宽度；而我们准备的空白Rom的宽度是16个格子*8像素=128像素，经推算可知这是放不下整个Logo的，所以我们就要将整个的空白Rom的宽度加长。保险起见，我们将空白Rom的宽度提高到25个格子*8像素=200像素。做好准备后，开始进行整理，最终效果如



看！整个Logo已经排列好了。"

小a："这个颜色不好看，能不能换成原Logo的颜色啊？"

闪："可以啊，虽然麻烦一点，但是肯定能使原图像完美展现在你的面前。和我一起做，利用VBA的功能将游戏开始画面的图截下来，存成BMP/PNG格式都可以，再用PS打开这幅截图并使用放大镜(快捷键为Z)单独放大Logo部分，我们会发现Logo的组成颜色并不在少数，不过再多也不可能超过16种颜色。将它和TLP里Logo对比一下，能看出来它们除了颜色不同以外，没有任何的差别了（拿出你玩《大家来找碴》的眼力仔细对照着两幅图的颜色）。这时就需要使用PS来完成，利用鼠标随意放在任何一个像素上都可以在信息面板上观察到这个像素的RGB值。



先来看Logo周围的白边，嗯，色彩值是R:248 G:248 B:248，记下来，回到TLP来看调色板的右边有一个可以更改RGB值的地方，我们来看看TLP里的Logo周围的边框色是什么颜色。"

小a："是深蓝色，调色板16种颜色当中最后一个。"

闪："没错，就是它，用鼠标左键选择它，右边的RGB值显示的是18，43，170，我们把这三个数值都改成

CHINESE SKY

PS里显示的白色边框的RGB值248.248.248。看看结果，图像中的蓝色边框变成了白色吧？不光是边框，就连其他的深蓝色一起变了过来。重复这个步骤，将其他颜色也都转换成原Logo的颜色，最后就可以得到你想要的这种效果了。怎么样？有意思吧？"



小a："原来这样就可以得到原图效果了啊。"

闪："下面我们就来将TLP里所显示Tile转化成修改用的图片。用鼠标右键将我用黄线圈好的这一部分全部框选，然后选择Edit->Export Bitmap...，将Tile导出并存成Logo.bmp格式的图片。"

小a："这样就可以用PS修改了吗？"

闪："不忙，这里是有说法的。我们整理的时候就能发现，原Rom中的Logo群里并没有空白的Tile，也就是上图中那些全部都是蓝色的Tile。这意味着我们在修改Logo的时候不能超出源Logo的占地范围，如上图，我们只能在我用红线圈好的这个范围内进行图片的修改，绝对不能超出这个范围！我们只要做到心里有数就行，下面就可以用Photoshop对图片进行修改了。"

Lesson 4-2 16色Tile汉化过程



闪："使用 PS 打开刚才存好的图片 Logo.bmp，我们会发现图层面板上以及图像的文件名上都显示着索引这两个字，这说明此 BMP 图片的格式即不是 RGB，也不是 CMYK，而是索引格式。也就是说我们无法对这个图片进行图层式的修改，这成为了我们汉化最不便的限制因素。你可以试试看。"

小 a："确实是这样的啊，无法新建图层，所有的操作都在这一个图层完成，而且很不利于错误的修改。怎么解决这个问题呢？"

闪："其实很简单，变化一下它的格式不就行了吗？"

小 a："对对对，我现在就把它转化成 RGB 的格式。"

"慢着，别着急啊。这里存在着一个经验的问题：如果你把这幅图改坏了，还要重新导图不是？就算你改好了，必须要以索引的格式再放回原 Rom，这时你就会看到你修改的这幅图的格式转变：索引 ->RGB-> 索引，经过这样的来回转变，当你的图再放回到原 Rom 中时，就不再是你现在所看到的颜色了。你先试试看。"

小 a："真的是这样啊，奇怪了。"

闪："奇怪吧？我当时也觉得奇怪，后来经过反复推敲，终于找到了解决的办法。导致这个现象的原因应该就是这里，在最开始的索引格式中，我们用鼠标随意放在蓝色背景的任何一个地方，在信息面板上除了显示 R：0 G：105 B：225 以外，下面还有一个 Idx 数值 0。我们将它转化为 RGB 格式不做任何修改，再转回索引格式来看同一个地方的那块蓝色背景，RGB 值没有变动，但是 Idx 的数值已经变成了 6。我想这就是问题所在。找到了原因，就要想相应的对策。这个问题的原因所在就是"索引→RGB→索引"的格式转换，对此我们要想办法避免。"

小 a："那你想出了吗？"

闪："当然了。要说这个也是一个偶然，我是在梦中想到的这个方法。"

小 a："梦中？没这么玄吧？"

闪："唉，当时只是一直在想，这个问题都解决不了，还怎么在汉化圈里混啊。所以我是白天想、夜里想、吃饭想、睡觉想，这不，突然就想出来了。哦对了，当时我还没有研究到 Logo 的汉化，那时候我还在研究非文本文字的 Tile 汉化呢，不过其道理和这个 16 色 Logo 汉化是一样的啊。你学会了 16 色 Logo 汉化，那些简单的、排列顺序有规律的非文本文字的汉化方法，自然也就迎刃而解了。"

小 a："要说也是，这个 16 色的 Logo 也算得上是非文本文字了，只不过尺寸大一些罢了。"

闪："呜呼呀，小 a 你终于有进步了！"

小 a："那还用说，赶快说说你那个梦里想到的方法吧。"

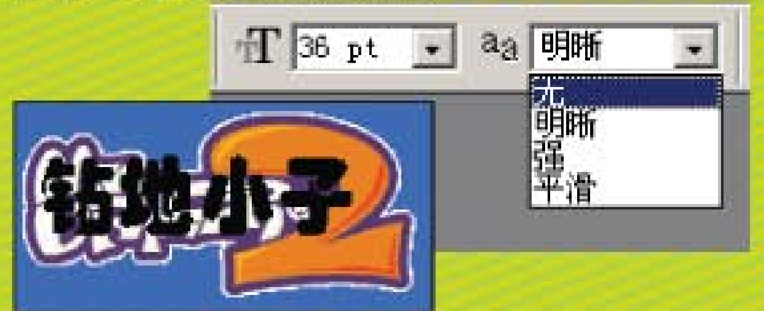
闪："其实很简单，就是做个复件就行了。方法是这样的：1、在 PS 里打开 Logo.bmp(以后简称原图)；2、选择 图像→复制 ...，获得 Logo 副本 .bmp(以后简称副本)；3、再将副本由索引模式转化成 RGB 模式，方法为图像→模式→RGB 颜色；4、修改副本直到满意为止；5、将改好的图片全部拷贝到原图中并保存；6、在 TLP 中导入修改好的原图。流程步骤就是这样的。光看这些其实不是很难，做起来就知道麻烦了，需要用到不少 PS 知识，我看还是先带着你做一遍比较好。"

小 a："好吧，前 3 个步骤就不用说了，从修改副本开始说起吧。"

闪："OK。我们首先要考虑的就是原 Logo 的风格，尽量要做到原汁原味。因为某些个原因，一般不会比原 Logo 效果要好，比如 Tile 的排列所引起的空间限制问题、调色板的颜色限制问题等。不过还是那句话 只要有恒心，就能做出更好的汉化效果。我们就来研究一下《钻地小子 2》中文 Logo 的做法，首先来看看上面我画了红框的 Logo 图。这个 Logo 的构图方式属于比较规矩的横向版式，比起其续作 0555 号 Rom《钻地小子 ACE》的斜 30 度的构图要简单的许多；颜色方面只有 16 色，很好控制；字体

CHINESE SKY

则属于原创变体字，将英文与数字‘2’很好的结合在一起，Logo整体为了显示出立体的样式，在原底色的右下方加入了相对较深的颜色突出立体，英文字母的底色近似于白色，它的阴影部分为米黄色，数字2也是如此。紫色的边框将英文与文字一起包在了里面，最外面还有一层白色的外轮廓，这样仅仅使用16个颜色就组成了一个具有立体感、活泼跳动又不失整体性的Logo。仔细观看我们会发现，这些图形的周围都有一圈邻近色，起到了缓和‘棱角’的作用，使Logo看起来不太‘楞’。其实如果没有必要的话，完全可以忽略这些邻近色，在240*160的GBA屏幕中显示出的效果也挺不错的。为了方便制作，我们选择用一种字体来作为新Logo的组成部分(其实如果不嫌麻烦，完全可以自己手绘草图，并利用点画法在限制的Tile空间内重新绘制一个更好的)。制作Logo比较好用的字体有综艺体、霹雳体、琥珀体等，在这里我们选择琥珀体就行了。较常用的琥珀字体有：华文琥珀体、文鼎琥珀体、汉仪琥珀体等，任选哪一个都可以。进入PS，将副本转化成RGB格式，这样图像就可以任意增加图层了。使用文字工具(T)，在图像中输入‘钻地小子’的字样，并使用吸管工具(I)将字体颜色变成与原Logo相同的颜色(为了能让你看得更清楚，我暂且将文字的颜色改成黑色)。



选中‘钻地小子’这4个字，再将字体属性栏里面的清晰度选项由明晰改为无。”

小 a：“为什么要将字体的清晰度改成无呢？”

闪：“哦，是这样的。由于受到了 GBA 的调色板的颜色限制，我们必须将字体的颜色保持在这个限制范围内，如果超出了这个限制，那么在回归到游戏当中的时候，那些调色板以外的颜色就会全部变成白色，甚至发生花屏的现象。”

小 a：“256 色图片的限制范围相对于 16 色的来说就很广了，是不是就可以不用选择无清晰度的选项了呢？”

闪：“尽管 256 色的范围很大，但是还是不能选择这样的清晰度。你看这里：

如图所示，四个字体从左到右依次为“无、明晰、强、平滑”四个清晰度模式所显示出的效果，我们可以看到除了模式无的字体是单色的以外，其他三种模式都是原字体色外加周边的邻近色总共近 10 种左右不同的颜色所组成，其实这些邻近色都是原色不同的透明度与底色蓝色重叠而成的不同颜色，所以这些邻近色的色相都偏向于蓝色。”

小 a：“也就是说，如果底色是红色的话，这些邻近色就都偏红喽？”

闪：“是的。所以除了模式无以外，其他三个清晰度模式的字体都是不可选的。好了，接着刚才的话题，将清晰度模式改成无，然后调整字体的大小。因为考虑到原 Logo 的字体外面有两层外轮廓，为了保持这种风格，我们将字体定在 36 左右就行了，然后想办法将这 4 个字在不超出范围的情况下，替换掉原来的英文字母。我使用的方法就是将‘钻地小子’这四个字按照从大到小的顺序依次排列，用‘钻’替代‘Mr.DR’、用‘地’替代‘ILL’、用‘小子’替代‘ER’、商标符号和数字 2 则完全保留。做好打算，开始动手，首先创建 4 个新图层，分别在四个图层依次打出‘钻’、‘地’、‘小’、‘子’四个字，再依次选择 编辑→自由变换(Ctrl+T)，利用这个功能将字体更完美的调节至最佳状态，这个框框周围的八个调节点可以利用 Ctrl、Shift 与 Alt 键辅助调节，你多尝试一下就能掌握。为了能让你看清楚，我先把字体变成黑色。你看，这就是调好后的字体。



其实如果条件允许，还是能可以做个更好的，上面那幅黑白图就是我利用CorelDRAW这个矢量图（基于点，线，面为基础以及数学原理来构成绘画的图像构成标准）工具绘制的草图。”

小a：“CorelDRAW很难学吗？”

闪：“不不不，CorelDRAW是个极易上手的工具，不过在这里我就不再赘述了。有机会你自己体验一下就知道了。言归正传，当你将副本修改满意后，就先将所有的图层内容合并到一起吧，我们需要将这幅图中所有的像素全盘拷贝到原图这个索引格式的图片中去。方法是：合层(Ctrl+Shift+E)，然后全选(Ctrl+A)，接下来拷贝(Ctrl+C)下来，粘贴(Ctrl+V)到原图中，然后直接保存就完成了索引格式的图像修改程序。”

小a：“接下来就是在TLP完成替换工作了吧？”

闪：“是的。在TLP中打开那个空白Rom，然后选择Edit→ImportBitmap... ，将制作好的Logo.bmp导入到Rom当中，这时我们改好这个Logo的Tile群就会出现到Rom当中，但是，*注意这里，这时候这个Tile群还没有完全导入到Rom中去，我们只需在Rom当中不被Tile群覆盖住的任何地方点击一下鼠标左键，才能使它覆盖Rom的原Tile。为了方便观察及替换原游戏Rom的Logo，我们必须一边观察空白Rom中整理好的Tile的排列顺序，一边将修改后的Tile按顺序对号入座拷贝到原游戏Rom并覆盖其原Logo，所以我们在改好Logo的Tile群未完全导入到空白Rom中的时候，将它移到整理好的Logo的正下方，这样才会方便查看。



按照原Tile的排列顺序，将下面改好的Logo覆盖至原Rom中后，保存即可。注意备份哦，一个不留神就会出现Tile错行、错位的状况，tlp只支持一步撤销(Ctrl+Z)。保存后我们回到游戏看一看效果，打开VBA，装入Rom，在开始游戏画面就能看到你的劳动成果了。如果你已经用VBA打开这个游戏了，那么但按复位Reset(Ctrl+R)是不管用的，只能重新装入修改后的Rom(Ctrl+O)才可以。”

小a：“是这样啊。对了，刚开始时你说有两种方法修改Logo，你只讲了一种哦。”

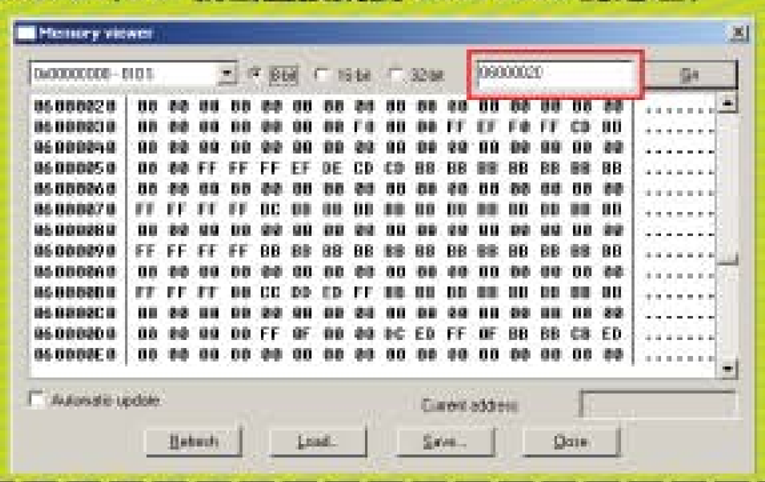
闪：“对，两种方法的结果是一样的，但是步骤不同，刚才教过你的是容易理解但是效率较低的方法，现在我教你一个效率高的方法。”

小a：“效率的高低？什么意思？”

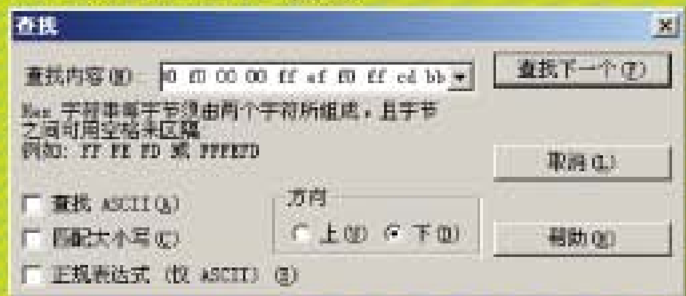
闪：“说是两种方法修改 Logo，不如说是两种方法查找 Logo 的地址，修改的步骤都是同样的。第一种方法使用 TLP 浏览整个 Rom 来找 Logo，这是个笨法子；现在我要说的方法是直接搜索跟踪 Logo 的地址，很快就能查找到需要修改的 Tile，是一种具有针对性跟踪的最佳途径，不过这种方法也是只能跟踪未压缩的 Tile。整个跟踪的过程我先讲一下，那就是：在 VBA 中找到需要跟踪的 Tile→用 VBA 察看内存的功能找到此 Tile 在内存中的位置→利用 UE 查找内存数字最终确定该 Tile 在 TLP 中的位置。我们就来看看《钻地小子 2》Logo 位置。使用 VBA 打开 Rom，来到开始画面，选择 Tool→Tile Viewer，就可以来到图片 20 的那个界面，我们选择 Tile 显示窗中左上角第一排第二个 Tile 碎片，就会得到该 Tile 的地址 Address：06000020，由于第一排第一个 Tile 碎片属于空白 Tile，而且得到的地址是 06000000，所以在查找内存的时候不方便查找，我们就选择第二个 Tile 也就行了。”

小 a：“这个地址是不是该 Tile 在 TLP 中的地址啊？”

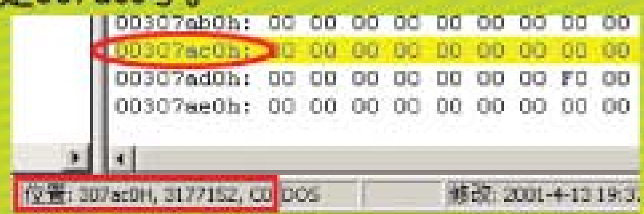
闪：“当然不是，这个地址只是内存地址，我们现在就要内存观察器 Tool→Memort Viewer 来搜索该 Tile 的内存，在红框的位置输入刚才记下的 Tile 内存地址 06000020，Go! 就会直接跳到 06000020 的地址，



这时我们发现06000020这一行都是00，那么我们就搜索06000030这一行数字。现在用UE打开《钻地2》的Rom，搜索06000030这一行的数字，方法是 搜索→查找(Alt+F3或者Ctrl+F)，输入



00 00 00 00 00 00 00 f0 00 00 ff ef f0 ff cd bb这一数字串，输入的数字越多越好，一般输入7-8个左右其实就可以了，注意千万不要输错了，为了更精确，这次我将一整行16组数字全都输进去了，就能查找到307ad0这个地址，不过这个地址是06000030的，06000020的地址就是307ac0了。



也就是说，这个307ac0才是该Tile在TLP中的地址，不信的话到TLP里试试吧。”

小a：“好，启动TLP，打开《钻地2》的Rom，然后呢？”

闪：“直接跳到这个地址的位置，方法是Ctrl+G，输入307ac0，GO！看看，找到了不是。使用这个方法，一下就能确认你所要修改的Tile是否压缩，如果是未压缩的，很轻松就能找到，当然前提是你要熟练掌握这种方法。其实使用No$GBA也可以替代VBA完成这个工作，只不过No$GBA14C的版本较低，而且比较复杂，但是步骤基本上一样，所以我就不再罗嗦了。”

小a：“再然后呢？”

闪：“没然后了，剩下的步骤和开始教你的第一个方法是一样的。汉化16色的Logo就是这样，说难吧它并不难，说简单它又不简单。还是那句话，掌握了方法，有恒心、细心就能做更好的中文Logo。汉化其他的非文本文字的方法和汉化Logo的方法大致上是一样的，甚至会更简单一些。”

小a：“也就是说，我现在已经可以汉化所有的未压缩的16色非文本文字了？”

闪：“前提是你已经掌握了我教给你的这些方法，还有就是多多的实践。不同的游戏，Tile的排列的方式一般也是不同的，各种情况都有。如果你单是将一款游戏的非文本文字搞定的话，这根本不能说明什么，只有大量地观察各种Rom的Tile结构，然后分析并尝试汉化它，才能在汉化美工这个领域立足。此外，剩下的就是持之以恒的汉化精神以及随机应变的分析方法了。”

小a：“看来美工这块骨头并不是很容易就能啃下来的啊。”

闪：“其实只要你完全掌握了我教给你的汉化方法，就应该没什么大问题了。这里可包含了我所有的美工经验心得和汉化捷径啊。”

未完待续

Dreamcast

Dreamcast Emulator Chankast

不能被忽略的DC模拟器

文/kuwa

沉重的DC模拟史



DC的模拟历程，对于执着于频繁刷新模拟新闻站点的朋友应该比较熟悉，SEGA的光盘媒介主机（包括SS和DC），给人感觉与模拟的进展配合得十分不协调，可能这也与SEGA历来的经营理念相符吧，不过无论怎么说，任何一个七八十年代出生的模拟器爱好者，都无法轻易的磨灭自己曾经对这两台主机无限的憧憬和无法忘怀SEGA致力于此时代主机游戏软件的开发中带给我们无限的愉悦。有人说情人总是老的好，模拟的意义在于怀旧，而在当今模拟器的发展已经远远不能被归结为单纯的怀旧了，就连模拟界的老大哥Mame，都在Haze这个激进分子的鼓动下马不停蹄的前进，模拟器开发作者对完美的追求，恐怕除了佩服和景仰，我们找不到更好的辞藻来表达。而SEGA的SS和DC两台主机的模拟，却如同失去了轮盘的航班停留在起飞线之前，迟迟没有发动。在人们津津乐道的开始讨论PS2/XBOX/NGC这三台时髦的主流家用游戏机哪台主机的模拟更可行的时候，很多人可能已经将SS和DC的模拟抛在脑后了。

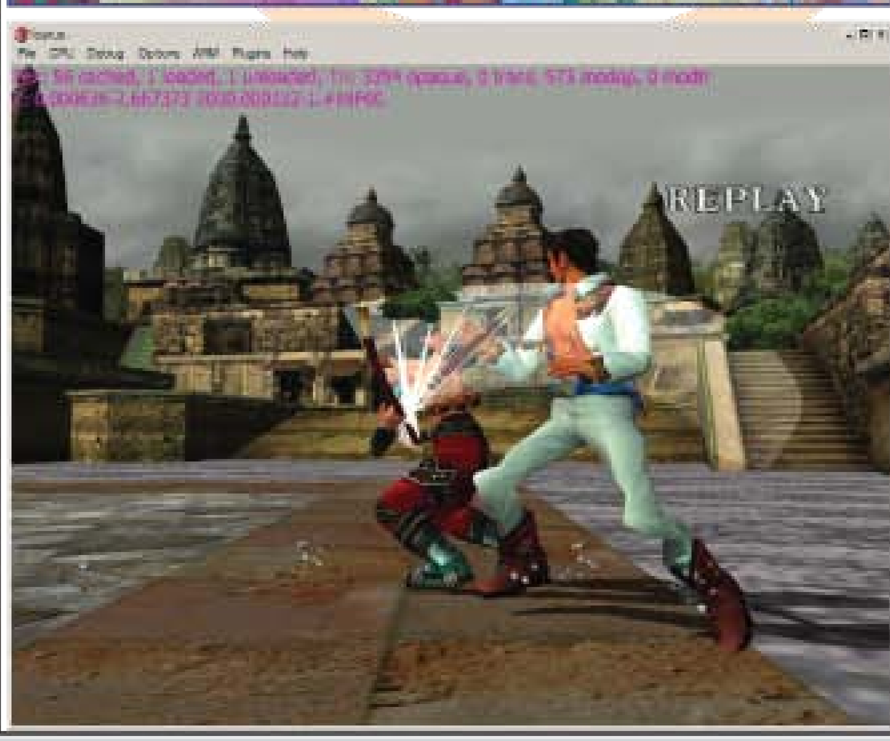
时代呼唤英雄



孤独催人上进、乱世诞生英雄，最终DC模拟的大旗，被一名不见经传的小卒给举起了，从2004年6月1日那天起，人们记住了他的名字 – Chankast。两个月前，我们还在Icarus的主页翻弄着《生化危机–代号维罗尼卡》的模拟器抓图，我们还在讨论着那张所谓的完全版模拟器运行画面的造假可能性，那时候的Chankast是多么的不起眼，在热衷于报道次世代主机模拟新闻的NGEmu站点上，Chankast曾经小心翼翼的出现过几次，并放出过模拟器的实际运行画面，不过当时受到的大多是忽略和质疑，因为这些画面已经出现过太多了，很多人真正等待的是一个具有绝对说服力，哪怕能够实际操作运行出一些Demo画面的模拟器。

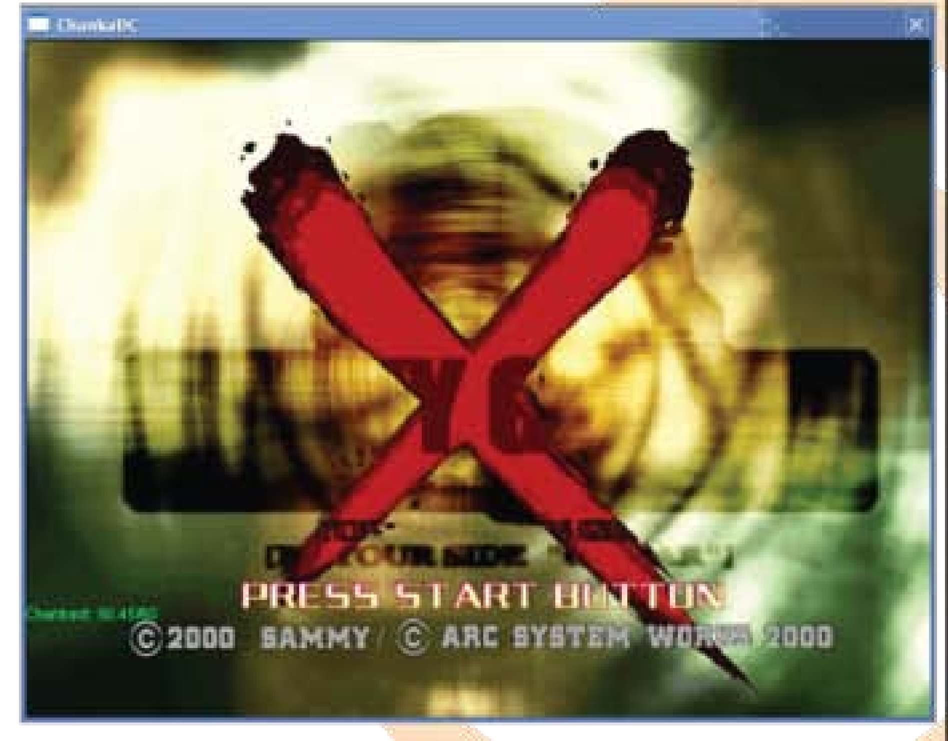
其实，SS和DC的模拟又何尝完全停止过？主机普及量不高不但让SEGA在家用游戏机市场的雄心壮志逐渐被现实所消磨殆尽，主机软硬件资料的匮乏更让这两台主机的模拟路程显得艰难而遥不可及。相信没有人会怀疑PS2的游戏软件开发难度远远高于XBOX和NGC，但市场讲究的是利益，有利可图软件厂商自然会在利益的驱使下毫不犹豫的选择前者。而模拟器是建立在开发作者基于自己的兴趣完全无私的奉献上的，他们没有对任何古旧机种的偏见，将游戏的历史通过模拟完全重现使每个模拟器作者的理想。从ePSXe这个PS模拟器开始确立PS模拟的霸者地位开始，DC的模拟之路便开始了，这里有着DCEmu、Icarus、Dreamer等几名先行者的足迹，让人们对这个神奇主机的模拟开始充满着期待与好奇，更让众多模拟器开发者坚定了DC模拟是完全可行的信念。从DCEmu公布的大量模拟数据、以及Icarus不厌其烦放出的模拟器运行抓图，我们第一次亲身体会到了模拟器的亲切和不可思议，而这一切，正是距离我们如此接近的SEGA Dreamcast主机。





▲Icarus曾经是多么的令人向往









▲ **Chankast的测试抓图**

两个月后，Chankast将很多人的梦想变成了现实，之前每周公布一次的游戏截图并没有将开发小组的精力分散到成果的炫耀上，2004年6月1日，Chankast第一个公开版本面世了，事实证明两个月前的疑虑是完全没必要的，焦急而漫长的等待换来的是一个将DC模拟真正提上议程的模拟器，它就是Chankast，是之前人们谈论得最少的一个DC模拟器。

奇迹出现

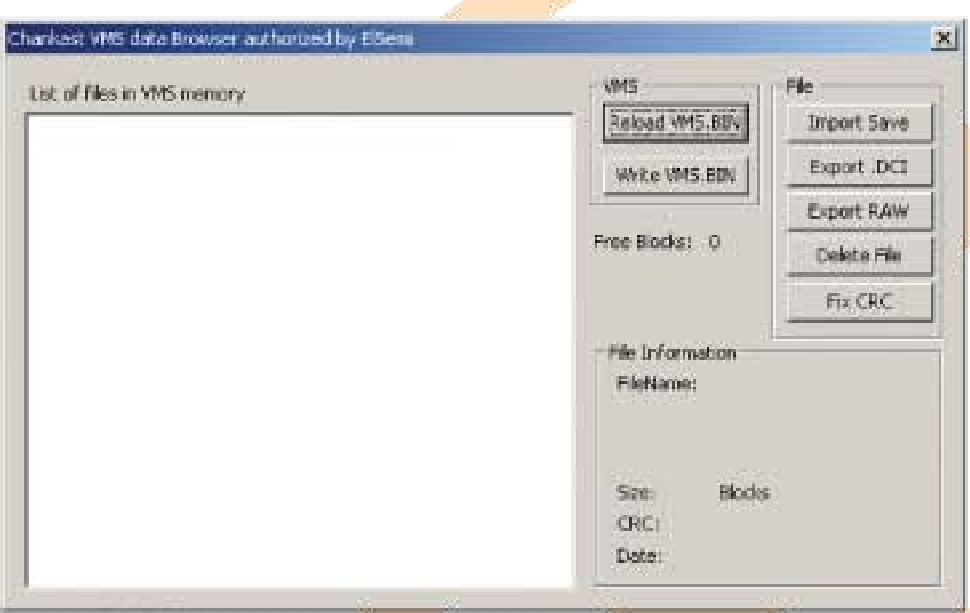




在Chankast放出第一个版本的那个晚上，几乎所有的模拟器站点都在讨论这DC模拟这个话题，无数的测试报告从一个站转贴到另一个站，DC ISO的下载开始占据众多游戏下载站台的榜首。Chankast凭借自身的努力赢得了众人的认可，Chankast的出现给正处于模拟淡季的模拟界注入了一针强心剂。而谁又能轻易的相信，这只是三个从未在模拟界有过任何功绩和被人追捧的开发人员、仅仅花了两个月的时间完成的第一个模拟器，欧美肥沃的模拟器开发资源及杰出的程序开发人才，在初入盛夏之际给全世界的模拟器爱好者带来了第一滴甘露，他让众多正面临着考试、暑假的低龄玩家在漫长的夏日假期中能够感受到模拟器的欢乐，这是何等的难能可贵。

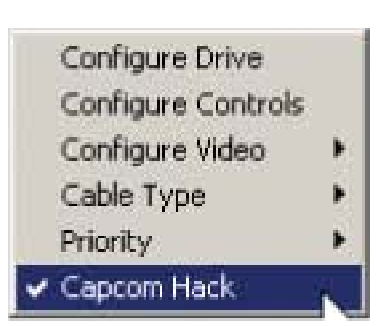
影响之深前所未有

Chankast的出现，不仅让DC模拟器的爱好者喜形于色，更带动了一些擅长于开发模拟周边的开发者的积极性。Chankast几乎没有高阶模拟的部分、模拟器简练的界面和易用的特点让这些开发者非常乐意为其添砖加瓦。第一版放出的第二天，便有爱好者作了一个集成化的模拟器前端工具，这个软件可以通过打补丁的形式，为初具规模的Chankast添加几个属于模拟器的便捷功能，比如“速度调节”、“记忆卡管理”、“随屏截图”、“作弊码编辑”等等……最搞笑的是那个加速功能，运行的时候显示的是一个人正在努力的拉着一只猪向前挪……不过该功能到现在为止被确认为纯属搞笑，不能不让人哭笑不得。而记忆卡的管理则是由西班牙模拟名宿ElSemi负责开发的，不得不赞。



▲ 记忆卡管理器

针对各方面的反馈和意见，Chankast开发小组马不停蹄的对模拟器进行各方面的调整和改进，在短短的一个月内，Chankast先后推出了大约5个版本，还专门针对CAPCOM的游戏制作了特殊的图像渲染优化版，以及采用老式图像引擎、对一些游戏的运行有特殊的兼容性的Old GFX版本。不过模拟器的核心始终没有大的改观，所以开发小组才能得心应手的将模拟器的图像引擎改过来改过去。



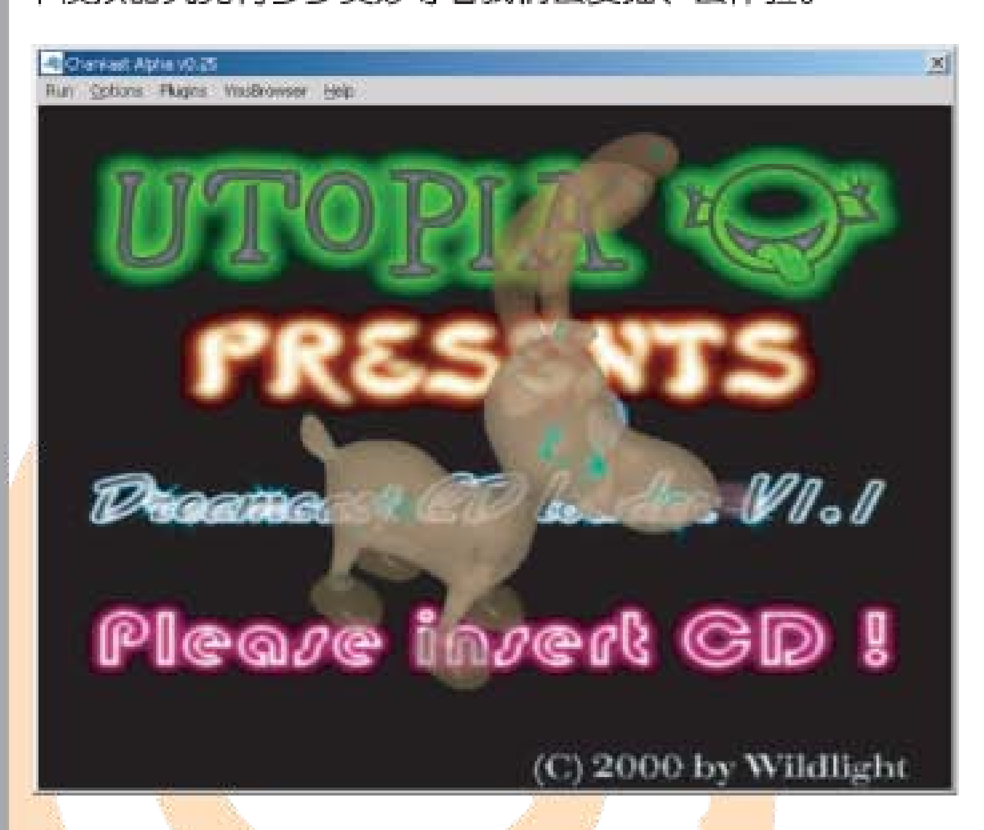
Configure Drive
Configure Controls
Configure Video
Cable Type
Priority
Capcom Hack

▲ CAPCOM游戏的优化　　▲ 纯属搞笑的变速器

我们目前拿到的应该是最新的0.25版，这个版本综合了前几个版本的优点和来自玩家的反馈，并且很好的将第三方开发的插件、工具整合了进来，可以说这是现阶段整体性能最强的DC模拟器了。从文件类型的支持、光驱的兼容性、不同版本游戏光盘、游戏镜像的模拟，以及游戏手柄、显示分辨率的调节诸多方面，都能够看到开发小组的细致和用心，笔者手头有将近80%的DC游戏都能够在Chankast Alpha 0.25上面很好的运行，以前的模拟器版本在模拟部分游戏中途退出的问题也很好的得到了修正和解决。看着官方论坛那长长的游戏兼容性列表，你就能感觉到有多少人在为这个模拟器而痴狂。看着个大模拟器站点不厌其烦的更新着那些游戏的下载、游戏的测试抓图、模拟器的问答集，你就能感觉到这个模拟器究竟有多少奥妙等着我们去发掘、去体验。



▲ 大多数人用模拟器测试的第一个游戏斑鸠



对于已经进入假期的小朋友来说，Chankast的推出无疑是最好的礼物。在这个模拟器的淡季里，没有什么比这样一款DC模拟器更能让人找到在家避暑的理由了。模拟器除了支持一般的DC用CD拷贝游戏外，还支持许多非官方的游戏类型。像我们站上的修改达人皮球曾经制作的DC游戏合集、Rip版DC游戏等等，都难逃模拟器的法眼。

玩家们可以从各个途径找到这些游戏的下载或光盘，虽然模拟器还存在诸如设置不能正常保存、时钟无法正确设置、对光驱的兼容性需要手动调节等等问题，但对于一个仅仅面世不到半年的DC模拟器来说，我们只能用奇迹来形容Chankast的成就。我们现在能做的，除了静静地等待和祝福，便是好好的享受无私的模拟器开发小组给我们奉献的这份假期大餐:)



模拟器的诞生



Chankast，唯一一个能够运行商业游戏的Dreamcast模拟器，第一次将DC的模拟提上了议程。模拟器领域也从次世代主机模拟的遥遥无期转变为跨时代机种模拟的新老交替。当人们还在津津乐道究竟PS2和XBOX哪个会最先被模拟，当人们还在讨论那些次世代主机的模拟抓图可信度的百分比时，Chankast出现了，单凭一己之力便改变了大部分人对SEGA的次世代主机模拟的偏见。Chankast那精确的模拟画面，让人惊异之余更感叹着模拟的神奇、模拟器开发者的伟大。

目前Chankast的最新版本为0.25，发布日期是2004年7月7日，作者简陋的主页似乎没有太大的吸引力，现在干脆连官方主页都不能访问了……不过从模拟器附带的历史文件中，我们还是可以看到模拟器的一些相关信息：这是一个适用于所有x86操作平台的DC模拟器，令人感到惊讶的是如此高完成度的DC模拟器的开发计划竟然是开始于短短的三个月前。模拟器的开发小组并不算庞大，这里面也没有出现在模拟界曾经名声显赫的名字，小小的开发小组由三个核心人员组成，他们分别叫baktery、unai和garrofi。

在经过了三个月的潜心开发之后，模拟器终于迎来了它的第一个对外公开版本。这是一个没有高阶模拟部分的高集成度模拟器，也就是说你不需要外加太多的第三方插件之类的支持文件就能够轻松的驾驭。

不过模拟其对系统配置的要求可不是很宽容，如果你拥有2G以上的CPU，你将能够在运行大部分商业DC游戏的时候得到不错的模拟速度。而即便如此，模拟器也只能算是进化到了能够运行游戏的程度，谈完美程度还为时过早，模拟器的图像、声音、速度等各方面受到电脑硬件的制约，与DC主机的实际运行水平还相差甚远，相信很少有人能够在这种状况下的模拟器中踏踏实实的打通一个DC游戏吧，这一切都还有待开发小组的进一步改进。

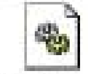
即便如此，作为第一个能够运行商业游戏的DC模拟器（注意不是商业模拟器），以Chankast现在的完成度已经足以令模拟界为之震惊了，Chankast以低调、敬业的作风赢得了业界的尊重，更带来了人们对DC模拟的期待。在这一点上，Chankast应该当之无愧的被载入史册。

模拟器的安装

由于模拟器的官方主页http://www.chanka.org/已经指向了目前国内的DNS无法访问的地址，我们只能从其它的模拟器专业站点下载板块中找到Chankast 0.25的下载。将模拟器的压缩包解压到一个目录中，我们可以看到如下文件：









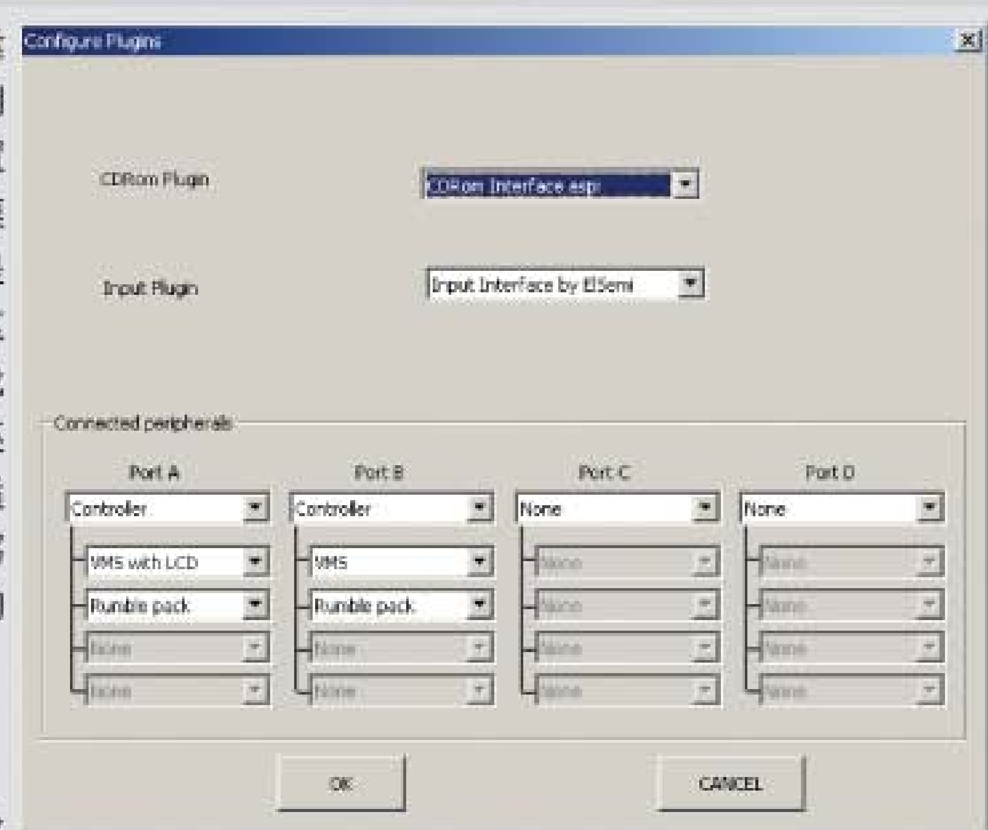






chankast_cdrom.dll	电脑光驱的支持文件	DC主机使用的是GD ROM，靠这个文件支持PC的CD ROM
chankast_cdrom_aspi.dll	ASPI光驱的支持文件	解决一些光驱的兼容问题
Chankast_alpha_25.exe	模拟器的主程序执行文件	双击开始运行模拟器
chankast_input.dll	模拟器的输入支持文件	根据Direct Input函数编写的手柄支持文件
chankast_input_semi.dll	ElSemi编写的输入支持文件	西班牙模拟前辈ElSemi编写的手柄支持文件
chankast_manual.chm	模拟器的使用说明文件	超文本格式的说明文件英文版
vmsbrowser.exe	模拟器的记忆卡管理程序	专门用于管理DC模拟器的记忆卡文件

拥有这些文件之后便可以运行模拟器了，第一次运行模拟器需要双击那个chankast.exe文件，我们可以看到会先弹出一个窗口，这是模拟器那几个支持插件的设置窗口。上面显示的是光驱和手柄的插件下拉选择框，模拟器默认使用的是自带的插件，也就是chankast_cdrom.dll和chankast_input.dll这两个文件，这是开发小组自行编写的插件，简洁但实用。在运行游戏的时候如果出现老是提示插入游戏光碟的问题的话，还是建议换成ASPI的光驱支持文件，不过前提是要装上合适的ASPI驱动。而手柄插件方面，强烈建议选择ElSemi编写的支持文件，因为这将非常直观的帮助你完成DC手柄的配置工作。如果选择了模拟器自带的手柄支持文件的话，将会有难以预知的麻烦困扰……



位于窗口下方的是模拟器的手柄接口示意下拉框，拥有DC主机的朋友都清楚，DC手柄除了可以接专用记忆卡之外，还能够接一个震动包，这里的下拉框中一共有三项选择：

VMS	– DC专用记忆卡，配机的时候会附带一块，容量为200格
VMS with LCD	– 带有液晶屏指示灯的记忆卡，这类记忆卡可以通过切换指示灯的位置选择几个区段的记忆空间，容量为200格x4
Rumble Pack	– DC专用震动包，支持带有力反馈效果的游戏

每个手柄可以从以上三种类型的外设种选择两种，这也和真实的DC手柄结构相吻合，就是不知道为什么还有两个接口是不可选的，难道作者还打算在模拟器的手柄设置中加入原创的东西吗？另外还要说一下的是DC主机支持最多4个手柄同时游戏，而在模拟器中手柄的数量要看玩家的实际情况来设置，如果你有四个手柄接口，或者两人用手柄两人用鼠标键盘也能够在模拟器中实现四打，振动包的功能要看手柄自身的支持程度，前提是你要有能够震动的手柄并且正确安装了手柄驱动程序和设置了震动的功能。具备以上条件后，如果是Windows 98操作系统的话需要装上DirectPad Pro的手柄驱动（Windows NT系列操作系统需要装上PSXPAD手柄驱动），然后按照图1所示的设置便能够在模拟器中实现震动了。

模拟器的菜单

设置完毕后按下确认键之后就能看到模拟器的主界面了，我们可以看到模拟器的菜单栏排列着一些密密麻麻的功能选项，接下来就让我们来看看这些选项的大致功能吧：



Run[运行菜单]

Start	开始游戏	确定设置完毕后放入游戏光碟便能够开始游戏
Pause	暂停游戏	游戏中途暂停
Reset	复位	软启动模拟器
Exit	退出	相当于点击右上角的关闭窗口

Options[参数菜单]

Configure Driver	设置驱动器	设置用于模拟器的光驱盘符
Configure Controls	设置控制器	设置用于虚拟DC手柄的输入设备
Configure Video	设置显示参数	设置模拟器的显示效果
↳Video Mode	显示模式	拥有从小到大四种分辨率的窗口显示和全屏显示模式
↳AlphaTest/ZWrite/Writeframe	显示参数的设置	对于不同游戏有不同的效果，反复调整以达到最佳
↳Show stats	显示游戏的运行状态	包括游戏的速度和CPU占用率
Cable Type	连接线类型	设置连接DC主机的数据电缆线类型
↳VGA	VGA显示模式	虚拟DC主机用VGA连接电脑显示器的显示模式
↳NTSC	NTSC制式显示	NTSC制式的电视显示模式
Priority	程序优先级	设置模拟器在系统资源占用中的优先级
Capcom Hack	针对CAPCOM的游戏优化	部分CAPCOM的游戏需要用到的图像模式

Plugins[插件菜单]	
Configure	弹出第一次运行模拟器的时候出现的配置窗口

VmsBrowser[记忆卡浏览器]	
Launch	弹出记忆卡管理窗口

Help[帮助菜单]	
Contents	调用模拟器的官方说明文件
About	开发小组的自述和版权信息



模拟器的设置

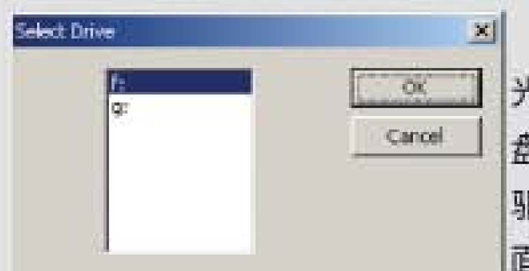
上面我们了解了模拟器的大致设置菜单参数，下面将就如何运行模拟器做一下简单的步骤阐述：运行模拟器之前，我们先要去找两个相关的文件，它们分别是：

dc_bios.bin	DC主机的BIOS文件	用于存储DC的基本输入输出参数
dc_flash.bin	DC主机的闪存文件	用于写入一些可以更改的参数

dc_flash.bin　dc_bios.bin

▲ 需要这两个文件才能玩游戏

这两个文件是模拟器运行商业游戏必须的文件，不过并不会一并被压缩到模拟器的压缩包内，因为BIOS等文件涉及到主机的敏感芯片代码，很可能将模拟器作者牵涉到硬件厂商麻烦的版权纠纷中，所以我们想用模拟器玩游戏还需要从其它途径获得这两个文件。



当确定所有所需文件都在模拟器的同一个目录内之后，我们便可以把游戏光盘放入光驱中开始游戏了，首先要到光驱设置那栏（Configure Driver），将游戏光碟所在光驱盘符设置正确，如果电脑中有多个光驱或者使用了虚拟光驱，会看到这里显示着多个光驱盘符的标志，千万不要选错了，否则就会运行不起游戏而是启动模拟器的BIOS设置画面（如图2所示）。

▼ 设置画面

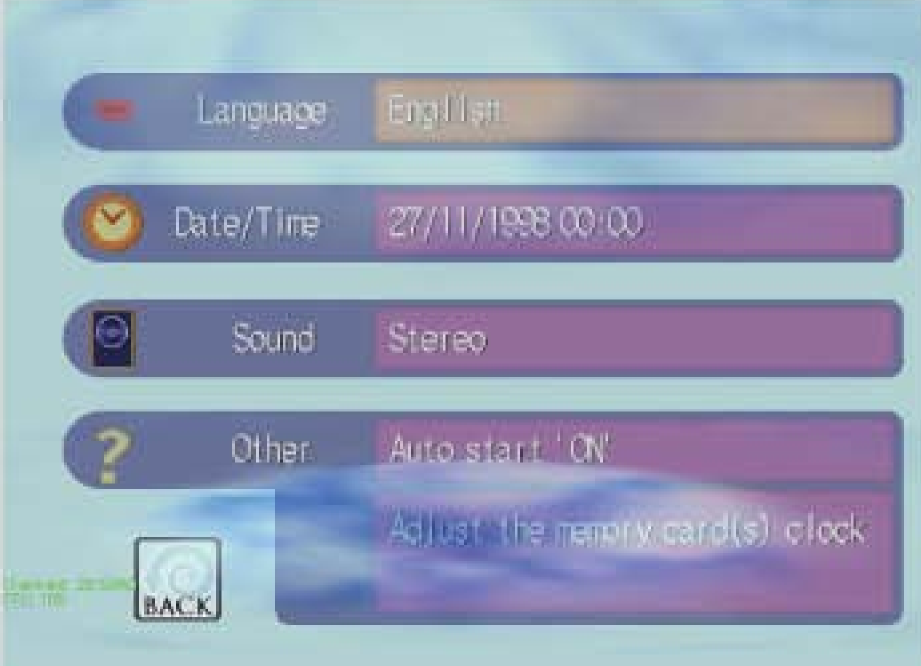


图2



假设我们第一次运行的不是游戏而是模拟器的BIOS设置画面，那么正好可以间接的对DC主机的BIOS做一个直观的认识。由于我们使用的是西班牙版本的DC BIOS文件，所以在参数选单内显示的是我们所不熟悉的西班牙文。不要紧，我们可以到右下角的设置栏先进行一番设置，在这里的第一栏便是模拟器语言的设置，我们可以看到模拟器支持日语、英语、土耳其语、法语、西班牙语、意大利语等几国语言，看个人喜好选择日语或英语都行。接下来的是模拟器时间的设置，由于语言选择的不同，时间的显示格式上会略有出入，不过都不是大问题。时间设置下面是声道的选择，没有人会在游戏的时候会选择单声道吧……最下面的Other选单包含两个选项，第一个是设置放入游戏光碟后直接启动游戏而不需要跳到BIOS画面，第二个则可以将当前设置的时钟记录到记忆卡中，当然前提是要插上尚存存储空间的记忆卡。只要将时钟设置存储到记忆卡中，每次开始都会按照当前的时钟来游戏了。

▼ 记忆卡设置画面



设置完毕后按左下角的退回主菜单图标，接下来让我们进入右上角的文件菜单，来对DC的记忆卡进行一些设置。在这里我们能够看到目前已有的DC记忆卡状态，记忆卡显示的数量与游戏开始的插件设置窗口中设置的数量和类型有关。我们可以看到有时一个记忆卡插槽会显示有2个到4个记忆卡图标，这是怎么回事呢。这就是我们之前所提到的带有LCD显示的记忆卡虚拟到模拟器上的效果，这种记忆卡可以通过切换记忆卡上的跳转开关来跳转到后面的记忆区，也就是说一块记忆卡内包含了相当于四块记忆卡的容量。如果是刚插入的记忆卡，我们需要在这里对记忆卡进行格式化操作，否则游戏中是不能正常的记忆游戏进度的。选中带有叉叉标志的记忆卡，然后再选择删除所有记录，便能够看到一个动态的记忆卡格式过程，格式化完毕之后会提示你选择记忆卡的颜色和显示图标的类型，然后这便是一块可以正常记录的记忆卡了，细心的朋友也可以在模拟器的目录中发现多了一些类似于VMS.BIN这种类型的文件，这便是DC的记忆卡保存在PC中的模拟器文件格式。



▲ 格式化还这么多花样

经过以上的设置之后，如果光驱中有光盘并且盘符设置正确，那么选择左上角的PLAY图标就能够直接开始游戏了，我们可以看到熟悉的SEGA LOGO之后我们的电脑就如真实的DC一般启动了。怎么，速度很慢？没办法，现在模拟器的开发程度就是这样了……很慢很慢？朋友，你该升级电脑了……游戏运行的时候模拟器左下角的绿色字体显示的是当前游戏运行的桢数，全速运行会是60桢，随着游戏的不同、电脑配置的不同，这里的数值会有不同程度的波动。



▲ DC启动Logo

如果你是第一次玩模拟器或者从没接触过DC主机的实际操作，在游戏中你会发现自己根本没有设置手柄的习惯或者根本无法很快适应DC手柄的操作，那么请重新进入手柄设置栏（Configure Controls）这里是模拟器的手柄设置窗口。因为调用了Microsoft的Direct Input函数，所以可以支持调用该函数的所有输入外设（包括键盘、鼠标、游戏手柄）。一般我们都是用PS手柄作为模拟器的主要输入方式，那么这里正好可以用上PS震动手柄的类比操作杆作为DC的手柄模拟操作。PS手柄的按键已经完全可以胜任DC的键位了，如果各位和我一样是使用PS震动手柄的话，建议如图3所示做好相应的配置，配置完毕后点下Save按钮，这样使用你的PS手柄来控制DC游戏会显得得心应手。当然如果你之前选择的是模拟器自带的手柄插件的话就没那么简单了，那种几乎没有经过处理的原始手柄设置窗口会令自诩模拟器高人的许多玩家不知所措，在那里不仅要到手柄驱动的GUI中映射得到按键的ID，更要避免不必要的键位设置和多余的键位冲突，所以之前一致推荐大家使用ElSemi的手柄插件就是这个原因啦。



PRODUCED BY OR UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES, LTD.

— Released by Dolmexica
斑鸠 -IKARUGA-

▲ 斑鸠启动画面

▼ 图3－最佳的手柄设置





▶ 恐怖的原始手柄设置画面

模拟器的研究

基本上把Chankast这个DC模拟器的使用介绍完毕了，不过相信执着于模拟器研究的朋友肯定远远不会满足于简单的打开模拟器来玩游戏，模拟器的真正价值在于测试游戏模拟的可行性和对模拟器不同于实际主机之处的摸索。Chankast这个模拟器便有很多我们需要深入去摸索的地方，接下来请恕笔者略花一些篇幅来简单介绍一下：

记忆卡的管理



图4

在模拟器解压出来后同一个目录中会附带一个vmsbrowser.exe文件，这是ElSemi编写的一个专门用于管理DC模拟器的记忆卡文件格式的软件，你既可以直接双击vmsbrowser.exe文件打开记忆卡管理窗口，也可以在模拟器的主菜单中依次选择VmsBrowser --> Launch，同样能够打开如图4所示的记忆卡管理窗口。如果之前有过记忆卡相关的操作的话，左边部分会显示当前调用的记忆卡数量、种类和状态，记忆卡的命名规格是这样的：

VMS[A-D][1-4].BIN

其中A-D代表的是该记忆卡所在的插槽中存储区域的位置，带有切换开关的记忆卡最多可以有四个存储区所以用A-D来表示；1-4表示的是记忆卡的插槽ID，DC主机最多可以同时支持四块记忆卡。

如果曾经在游戏中向记忆卡内写入过游戏记录信息的话，那么在中央部分便会显示记录的游戏缩略小图标，图标旁边还会附有该游戏的简单介绍，由于操作系统是简体中文而游戏的信息是日文的缘故，我们在这里看到的游戏信息有可能是乱码，不过没关系，光看图标就能知道是什么游戏的记录了。

窗口的右边部分是管理器的操作部分，所有针对记忆卡的管理操作都在这里进行。我们可以看到第一栏VMS栏中分别有以下两个命令：

Reload VMS.BIN	刷新当前所选记忆卡
Write VMS.BIN	保存修改后的数据到所选记忆卡

File栏则有以下命令：

Import Save	从电脑中导入DC游戏的记录文件
Export .DCI	将当前记录导出为DCI文件
Export RAW	将当前记录导出为RAW文件
Delete File	删除所选记录文件
Fix CRC	修正所选记录文件的CRC值

在接下来便是记忆卡的信息，位于VMS栏下方的Free Blocks记载的是当前记忆卡剩下的记忆空白格数，每个记忆卡的最大记忆容量为200个，不同游戏需要的记忆空间各不相同。最下面显示的是记忆的文件信息，它们依次表示为：

文件名称
游戏名称
游戏公司
占用空间
CRC值
记忆创建日期
游戏动态图标

通过这些我们便能够详细的了解到该记录文件的详细参数了，从而实施相应的操作。

虽说在模拟器中也可以进行记忆卡的管理，但总觉得不如这样一个专用管理器来得方便。

加载游戏镜像

DAEMON Tools

DC模拟器并不是只有在将DC游戏光盘放到光驱中才能开始游戏，而且PC上使用的光驱是无法读取DC专用的GD-ROM的，用模拟器玩的都是从原版游戏中拷贝下来的CD-ROM镜像刻录到普通CD-ROM而得来的游戏拷贝版，因此我们可以通过Daemon Tools这个虚拟光驱软件来加载拷贝下来的CD-ROM镜像文件，从而达到虚拟光盘的目的。



▲ 用Daemon Tools载入游戏镜像

Daemon Tools相信使用过电脑的朋友都会有所耳闻，这个大名鼎鼎的虚拟光驱软件目前已经几乎包办了所有网络下载的光盘镜像的虚拟测试工作，我们的DC游戏镜像文件自然也可以用Daemon Tools来虚拟玩。只要将软件安装好，启动后会在任务栏出现Daemon Tools的图标，右击图标后选择第一项加载光盘镜像，然后指向DC游戏镜像所在目录，打开镜像文件就行了，这时候你会发现你的电脑中多了一个虚拟光驱盘符，并且盘符中拥有一个虚拟的DC游戏光盘，记住这个盘符号，将模拟器中的光驱盘符号设置为该盘符，启动模拟器的Start选项便能够正常游戏了。

关于自启动

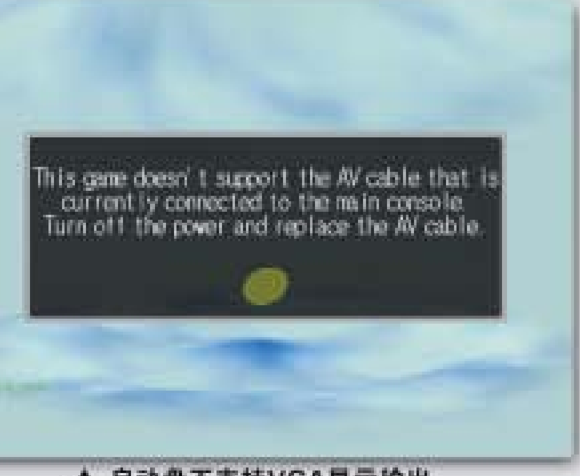
什么叫自启动，自启动就是SelfBoot，指的是一些DC光盘镜像在导出为CD-ROM格式之后，无法正常地在DC主机中启动。这样就必须将光盘打上自己启动的特殊补丁，或者用专用的启动引导光盘来引导，达到骗过DC主机的IP检测过程的功能，从而使拷贝的光碟被主机验证通过，与正常游戏一样读取光盘中的游戏内容开始游戏。



▲ 启动盘运行画面



▲ 不能自启动



▲ 启动盘不支持VGA显示输出

自启动的制作非常复杂，涉及到好几个工具软件的反复调用、很多参数的设置和调整，而且不同组织制作的光盘镜像结构不同需要制作自启动的工序也大不相同，所以本文先不作介绍。现在网上提供下载的DC游戏镜像文件一般都是带有自启动的，少数不带的只有用现在最流行的启动盘来引导了。将启动盘中的文件解压出来，用虚拟光驱软件Daemon Tools载入启动盘的镜像文件，然后启动模拟器，我们会看到启动盘的引导画面，没错就是那只转动的狗，在这时候我们先将模拟器暂停，再到Daemon Tools中将光盘镜像切换到需要引导的游戏镜像，然后再取消模拟器的暂停，这样游戏便能够正常的启动了。需要注意的是，早期的启动盘功能较少，还会出现与VGA连线不兼容的现象，这时候要将Cable选项换成NTSC才能运行启动盘。

关于BIOS中的时钟设置

也许玩家会有这样的疑问，为什么我每次进入模拟器开始玩游戏的时候都会提示我设置当前的电脑时间？这其实是模拟器的一个Bug。模拟器目前不能保存Options中的相关设置信息，不光是时钟，包括显示、记忆卡插槽的连接等等参数模拟器在正常关闭后都不能保存如设置文件中，我们在BIOS运行设置中保存当前时钟到记忆卡中的操作一样不能执行。这一切只有等待作者今后在开发上的改进。而如果你出现了以上问题，请用原始的dc_bios.bin和dc_flash.bin文件覆盖掉当前的文件，并且在每次启动BIOS的时候不再修改时钟参数，这样就能暂时性的避免问题的发生了。为什么要这么做呢，这是因为模拟器在每次设置之后BIOS都会被修改，但修改后的BIOS设置有不能正确地被记忆下来，这样在每次启动游戏的时候遇到修改过的BIOS模拟器都会建议你初始化时间，如果干脆完全不修改时间那么BIOS永远都是初始化的，就是记忆的时间有点看着不自然罢了，别的倒没什么。



▲ 为什么每次都要设置时间

Athlon XP无法运行的问题

一些用户反映使用Athlon XP的CPU运行模拟器的时候会提示CPU不支持SSE的错误窗口而无法运行游戏，而Athlon XP明明是支持SSE指令的。这个问题不难解决，在一些主板的BIOS默认设置中，Athlon XP的SSE指令是被屏蔽掉的，只要去BIOS中打开就行了（注意这里指的是电脑主板的BIOS而不是模拟器中的BIOS）。

低电脑配置的速度问题

在模拟器的运行过程中我们可以在左下角看到当前的速度桢数和CPU占用率（这里的CPU占用率指的是DC主机的SH4 CPU），我们会发现CPU的占用率基本上都是满的，如果电脑配置不够高速度桢数会一直很低。不过在模拟器中有个隐藏的设定，可以通过对SH4 CPU的超频而获得额外的一些速度提升，这便是小键盘上的+和-按键，它们分别控制着SH4主CPU的超频和降频，在按下多次+键之后，你会有可能得到50%左右的速度提升，而游戏的运行可能会出现一些不正常现象，不过完全不必为超频的副作用担心，这是对模拟器中的主机CPU虚拟超频，不会影响到你的电脑硬件设备的。

不能读取游戏光盘的问题

CDRom Plugin　CDRom Interface aspi

在模拟器之前的版本中，经常会出现不能读取任何游戏光盘的现象，那是因为光驱插件的问题，很多人会习惯性地将其归结为不能自启动，其实不然。笔者的SSF2X就是在新版换了ASPI光驱插件之后正常启动了，所以建议大家在遇到问题的时候要敢于自己多动手实践，那样解决问题的成就感会难以言表的。

关于CAPCOM游戏的显示问题

从模拟器诞生开始，CAPCOM的游戏就存在很多的问题，最大的问题莫过于令人发指的游戏画面贴图错误。这个问题不知道是模拟器自身的弊端还是CAPCOM游戏自身采用了独特的游戏引擎，不过很快模拟器开发小组便针对性地推出了CAPCOM游戏的图像修正版本，在最新版0.25中，这个问题已经作为显示的一个特殊选项存在了。在运行CAPCOM的游戏出现问题的时候，把那个Capcom Hack的钩钩上，图像显示就会大大改善。



CAPCOM的游戏显示普遍存在问题 ▶

关于VMS

VMS很多人理解为DC的记忆卡，其实其最大的作用也就是记录游戏的进度。不过带有LCD的VMS却能像PS的Pocket Station一般能够显示迷你的游戏状态画面，更可以玩一些小的迷你游戏，VMS也有这个功能，当我们选择了带有LCD的VMS之后，在启动游戏的时候会看到模拟器旁边有一个小小的窗口，里面显示的正是与PDA相同类型的游戏画面，很多游戏甚至需要在这个小屏幕中进行特定的培养之后才能让游戏中的角色变得更强。





最后祝大家玩得愉快，有任何问题欢迎发信或者到杂志社讨论。放上作者早期测试的游戏中完全能玩的游戏兼容性报告供大家参考：

游戏兼容性报告
Capcom vs SNK：可以执行、几乎完美、在菜单中速度较慢、游戏中很快（音乐不能模拟）
Capcom vs SNK 2：可以执行、有一些小问题
机密任务：可以执行、较小的毛病（菜单的问题）
宇宙破碎：可以执行全速、非常小的问题（暂停菜单）
疯狂的士 2：可以运行但许多图像看不见
Daytona 2001：可以运行
格斗之蛇 2：可以运行，但是菜单/ LIFE禁止
罪恶装甲 X：40帧、无任何问题
猎头者：可以运行
斑鸠：35- 40 帧、在菜单中的图片有问题
工业间谍：文本部分有问题、可以运行而且速度稍快
街头涂鸦：可运行
Marvel vs Capcom 2：可以全速运行、图层有些问题
大都市街道参赛者：几乎完美
能量宝石：可以运行
私立公平学院 2： 可以运行
Puyo POP FEVER：可以执行
Samba de AMIGO：可以运行
世嘉钓鱼：完全地可以运行、速度很快、光标部分有些看不到
星球大战：可以运行
街头霸王 3：可以运行、由于一些过失图层不正确
少年街霸3：可以运行
索尼克 2：可以运行
超级街霸 2X：完美运行且速度很快、小图标显示不正确是一遗憾
Zombie 报仇：可以执行,装载时间长了一点点，游戏中几乎全速

NCWBLE ROOM

Winkawaks

WINKAWAKS 宏定义杂谈

文/QML

声明：本文旨在介绍Winkawaks宏定义的基本方法及其在格斗游戏和动作游戏中的应用。对于那些完全凭借自己的真实技术玩游戏的各位达人，笔者丝毫没有贬低之意，相反还十分佩服！

各位模游玩家，你可曾为格斗高手的连续技而拍手叫绝？你可曾为动作强人的一命通关而赞叹不已？在佩服得五体投地的同时，你是不是也曾暗自苦练，但却收获甚微呢。没关系，凭借Winkawaks的宏定义功能，你马上就能成为藐杀对手，蹂躏Boss的游戏达人！甚至可以自己做一段精彩的录像在别人面前秀一下。这是不是很诱人呢,如果你有兴趣，那就接着往下看吧……

Winkawaks是一款十分优秀的街机模拟器，不但速度快，而且对电脑的配置要求低；强大的宏定义功能又为其增色不少。那么什么是宏呢？该怎样在Winkawaks中使用宏定义呢？“宏”简单说就是用一个按键来完成多键的操作。Winkawaks中宏定义也十分简单：首先进入Winkawaks目录下的一个以ini命名的文件夹，找到相应游戏的ini文件（如果没有，就先运行一下游戏），然后找到[Macros]这一行，我们就是在这里进行宏定义。

Winkawaks宏定义基本方法

方向键： u=上 d=下 f=前 b=后 df=下前 uf=前上 ub=后上 db=下后（u、d、f、b分别对应up、down、forward、back的首写字母）

动作键： 数字“1，2，3，4，5，6”分别表示六个键位（SNK游戏是4键系统，因此只用到1、2、3、4这4个数字，分别对应A、B、C、D4个键位）

其他符号： ，=下一祯 +=允许同时输入 ¯=保持20祯

组合键： AB=12+ ABC=123+ 其它组合键可以次类推

连发键： A键连发=1,+ 其它连发键可依次类推



用上述方法，将宏定义指令写在“Macro1A=”，“Macro1B=”……（对应1P）的后面，并保存写好的ini文件。进入游戏后，在按键设置中为写好的宏定义（灰体字显示）指定一个按键即可。

Winkawaks允许同时使用10个宏定义，集中在按键设置的右下方，而左下方是“反向宏”按键。在大多数格斗游戏中，Winkawaks可以自动识别人物位置，因此不常使用“反向宏”按键；而在动作游戏中“反向宏”按键是会经常用到的。

举个简单的例子吧，豪鬼的波动拳出招为“↓ → +P”，按照前面所讲的，可将其定义为“d,df,f,1”，然后在按键设置里为其指定一个键（比如Y键），选豪鬼进入游戏后，直接按Y键就是波动拳了。其他人物以及其他游戏中的人物出招均可按照出招表及宏定义方法进行类似的定义,像豪鬼这种搓招型人物的宏定义都比较简单，这里就不再累述了。



那么蓄力型人物的出招该怎样进行宏定义呢？对于这种类型人物，就要应用“¯”（保持20帧）了。例如古烈上校的手刀出招为“←蓄→+P”，可将其定义为“b¯¯¯f,1”，即表示“后（延时一秒）前+拳”。

可能还有人会问“按照你说的宏定义方法，豪鬼的招牌必杀技‘瞬狱杀’怎么不能定义成功呢？”“瞬狱杀”的宏定义为“1,,1,,f,,4,,3”，注意这里每两个动作之间需要隔两帧！在用Winkawaks进行游戏时，按Enter键暂停游戏，再按“Shift+Space”可进行下一帧。下文讲Winkawaks宏定义在动作游戏中的应用时还会用到这种逐帧观察的方法。



上面讲到的都是格斗游戏中单个出招的宏定义方法，至于连续技的宏定义方法，因为连续技的组合千变万化，并无确切的出招表可以依据，且因人而异，需要根据具体情况灵活运用，因此大多采用单个出招宏定义相应组合的方式施展连续技。这里只想以《侍魂4 天草降临》中的14连斩为例（虽然已经可以玩到最新的《侍魂零》了，但我始终觉得《侍魂4》才是该系列中最完美的，不论从画面、人设，还是完善度都是最好的）。在该游戏中，14连斩的出招为“→CD+AABBCCABCCCCC”，发动成功的关键并不是连续几斩要按得多么快；而是要始终拉住“前”，后面的几斩只要不间断地有节奏按下去即可。经我反复实验，14连斩的宏定义为“f,34+,f,f,1,1,2,2,3,3,1,2,3,3,3,3,3”（除了牙神外，其余人物均可适用，遗憾呀！如果哪位高人知道通用的14连斩宏定义，还请公布出来，与大家一起分享），出招方法为：按住“前”的同时，按14连斩的宏定义键。

知道了14连斩的宏定义方法，再加上单个出招的宏定义和你的创造力，就可以施展连续技了。例如：选霸王丸（罗刹，剑豪）进入游戏，找机会接近对手，按前面讲到的方法发动14连斩，在进行到12或13斩时，接刚破（f,d,df,4），再接14连斩，同样到12或13斩时，接刚破，……如此反复，只要时机把握妥当，即可形成连续技（对于其他人物，这种组合不一定适用，格斗游戏的连续技因人而异）。不光《侍魂4》，其他游戏中的连续技也有很多。比如《拳皇》和《X-Man对街霸》浮空技中的连续技组合也多得数不胜数。这就要靠各位玩家充分发挥自己的想象力和创造力了。

怎么样，我没有骗你吧。你现在是不是已经成为一个格斗高手了？先别骄傲，继续往下看，我保证你马上有会成为一个动作强人。

Winkawaks宏定义大多应用在格斗游戏中，其实在动作游戏中的应用也十分广泛。不过，这种应用要求玩家对游戏要非常熟悉，不仅是人物的动作指令，还包括人设特征、攻击判定、响应Bug等。因此和格斗游戏相比，动作游戏宏定义更具挑战性。那么下面我就以Capcom CPS1基板上3个大家都非常熟悉的老牌动作游戏为例，讲一下Winkawaks宏定义在动作游戏中的应用。

例1：《三国志2赤壁之战》。当时这可是我投币率最高的一款动作游戏，至于其中的通关技巧和隐藏物地点等，我在这里就不想多提了。咱们主要来看看宏定义在这款游戏中的设置及应用。



★**连发键**=1,+　可用来封版边的敌人（你再也不用狂按键盘了，一键搞定），而对于黄忠，这个就是“三箭连射”（一支远距离攻击，一支中距离攻击，一支近距离攻击）的宏了。

★**必杀技**“↓↑＋A”=d, d, d, d, u, u, 1　注意这里“下”，“上”不只作用了一帧，用前面讲的方法（Shift+Space）逐帧观察每个动作，再反复实验即可。

★**张飞旋风坐**“↓→↑←＋A”（攻左）=db, d, df, f, uf, u, ub, b, 1

★**张飞旋风坐**“↓←↑→＋A”（攻右）=df, d, db, b, ub, u, uf, f, 1



★**马上蓝光**“←→+A”（攻右）=b, b, b, b, b, b, f, f, f, f, 1



★**马上红光**“←→+B”（攻右）=b, b, b, b, b, b, f, f, f, f, 2

注：定义方法相同，不再赘述。攻左时，将反向宏按键与上面两个相应宏定义按键同时按下即可。



★**马上前摔**“↑A，→”=u1+, f, f, f, f, f, f



★**马上后摔**“↑A，←”=u1+, b, b, b, b, b, b

Winkawaks

注：有的玩家发不出“旋风坐”，原因不是宏没有定义好，而是时机没有抓好。要在出招后抓住敌人，而不是抓住敌人的同时出招。另外，这两个宏还可以帮你在加分关第一个吃完盘里的食物！





例2：《快打旋风》。简单的操作，爽快的击打，粗犷的画风同样赢得众多Fans的厚爱。提到宏定义与《快打旋风》，你会联想到什么？——没错！就是那个经典的Bug技“摆拳”。因为当时《快打旋风》的开发较早，系统不够完善，在攻击判定上有Bug，因此才会产生这个Bug技。在街机上实现的方法是：快速击打攻击键的同时，有节奏地左右晃动摇杆。对于菜鸟来说，这还是很难熟练掌握的。不过有了宏，情况就不一样了。在键盘上可以借助两个宏定义键来完成“摆拳”，一个宏是“拳连打”（1,+），另一个是“左右摆”（f,b,+），按“拳连打”的同时再按“左右摆”即可实现“摆拳”。



不过上述方法只适用于科迪和凯，对于市长，虽然也可以实现左右摆拳，但由于市长本身出拳速度慢，有可能使敌人溜掉，不能百分之百将敌人定死。为此我专门为市长写可个左右摆拳的宏——“f,1,b,1,f,1,b,1,+”（攻右），“b,1,f,1,b,1,f,1,+”（攻左）或反向宏与攻右宏同时按。这样使用市长也可将敌人轻易定死。不过由于游戏自身人设的限制，还是科迪和凯的左右摆拳比较好用。

例3：《名将》。抛开上两例中写实的画风，蒙上了一层科幻和卡通的色彩，游戏设计同样出色，也是当时最好的多人同时参与的动作游戏。与《快打旋风》类似，此游戏中也存在可将敌人直接虐死的Bug技。在进行宏定义之前，让我们先来仔细分析一下动作游戏的组合拳规律。很多动作游戏的组合拳一般都是以轻拳或直拳等轻打技开始，以勾拳或飞腿等击倒技结束，其间挨打的敌人一直处于僵直状态，无还手能力，那么在一些攻击判定不完善的动作游戏中，就可以用非击倒技代替击倒技，从而过渡到下一个组合拳的开始，如此反复即可形成连技——这就是我要说的此类宏定义的基本原理。上文中提到的那个霸王丸的连续技其实也是这个原理，即用刚破卸掉第14斩（击倒技），并过渡到下一个14连斩的开始，从而形成连续技。知道原理后再仔细观察人物的动作并反复实验，即可写出宏定义。在《名将》中，我经常使用刀客和警长，因此对这两个人物比较熟悉，也只想出了这两个人物将敌人直接虐死的宏定义。这里我就借花献佛，直接引用玩家sw_super在《名将》中的宏定义设置：

★刀客（面朝右）：1,1,1,b,f （面朝左）：1,1,1,f,b
一击定死4，9关老怪：1,1,1,f,b（面朝右）

★警长（面朝右）：1,1,1,1,1,b,f （面朝左）：1,1,1,1,1,f,b
一击定死4，9关老怪：1,1,1,f,b（面朝右）

★忍者（面朝右）：1,1,1,1,1,1,b,f 或1,,,1,,,1,,,1,,,b,f
（面朝右）：1,1,1,1,1,1,f,b 或1,,,1,,,1,,,1,,,f,b
没有找到一击定死4，9关老怪的宏

★婴儿（面朝右）：1,,,1,,,1,,,b,f （面朝左）：1,,,1,,,1,,,f,b
一击定死4，9关老怪：1,1,1,f,b（面朝右）



最后补充一个空中技的宏“ +B，A”=df2+,,1 同样借助反向宏即可实现对另一方向的攻击。

至此，Winkawaks宏定义的基本方法及其在格斗游戏和动作游戏中的应用就全部介绍完毕了。要想写出更多更好的宏定义，还需要各位玩家充分发挥自己的想象力和创造力。本文在这里只起一个抛砖引玉的作用，其间不免会出现这样那样的错误，还请各位玩家批评指正。最后祝各位模游玩家：学好！玩好！身体好！

讲解完毕 WINKAWAKS宏定义杂谈

NO$GBA联机实录

第一个可以联机的GBA模拟器诞生

文/Puyuer

前奏

GBA模拟器可以联机玩游戏了！这则消息如果发布在一年前，想都不用想那一定是在开玩笑。一年前的GBA模拟器，没有任何一款有可能实现GBA主机的联机功能。就连在GBA模拟器领域一家独大的VBA，也不止一次的宣布不可能加入联机对战功能，这是多么的令人无奈……在手掌机的模拟器中，联机功能曾经不止一次的被提及，也不止一次的被回绝，这其中涉及到多方面的原因。手掌机最大的卖点就是便携和联机，这是自从这类主机开始出现在世界上便确立的理念，而这两个卖点中后者无疑是手掌机长盛不衰的原因所在。独乐乐，不如众乐乐！掌上游戏机以其独特的魅力吸引着全球各个年龄层的玩家。即便在PS2/XBOX游戏大行其道的今天，手里握着一台GBA，看到行人不断透过来惊奇的目光，也能够由衷的感觉的自豪。

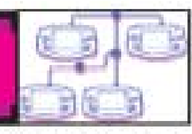
惊喜

就在前几天，笔者的一个朋友在电话中兴冲冲的告诉我，GBA模拟器终于能联机了，快看EZ的主页！我顿时不知所措，习惯性的上网打开了EZ的网站，上面果真有一条红色的新闻显示为“支持联机的免费GBA模拟器”，便不假思索的点了进去，将这个名为no$gba的模拟器下了回来。将模拟器解压出来后，面对着这个只有60多K的东西，我还真不能轻易相信这个模拟器能够联机。然而几分钟后，事实证明我以貌取人的观点错误了。在测试了no$gba这个模拟器的各方面性能之后，我下了一定要写一篇文章来记载当时激动心情的决心。好了废话少说，让我们来看看no$gba究竟给我们带来了怎样的惊喜吧。



▲ 作者NOCASH自画像

探讨





不知不觉话题扯远了，让我们接着探讨模拟器的联机问题吧。由于手掌机联机后能够获得更多的额外乐趣，所以许多手掌机游戏都开发了联机的专用功能，更有小部分是“非联机不能玩的”。模拟器的真正意义在于测试主机模拟的可行性，能够运行商业游戏，理论上该模拟器就已经获得了巨大的成功，而如果进一步加入联机功能，则有可能涉及到游戏厂商敏感的利益冲突，试想象如果有了一款可以在家中和朋友联机玩的GBA模拟器，玩家对GBA的购买需求就会略微降低，游戏厂商赚不到钱自然就会拿模拟器作者发难，这样对于模拟器作者、对于模拟器、对于喜欢这个模拟器的玩家，都是不希望看到的结果。而另一方面，在模拟器上实现联机，还有很多不确定的因素，手柄键盘输入的延迟、网络连接的延迟，这些都会影响到游戏的同步，而且使用不同的网络连接接口和设备情况又大不相同，所以说即便作者愿意去顾及掌机模拟器联机游戏这块，也不得不面对众多的问题。就连历史悠久的GB/GBC模拟器，目前也只有一个日本人开发的TGB实现了网络连线对战，不过模拟器联机的问题不是一般的多，好像需要特定的版本，只限于局域网，还不能受到防火墙等客观因素的影响等等……手掌机模拟器的联机问题，真的那么难吗?

使用

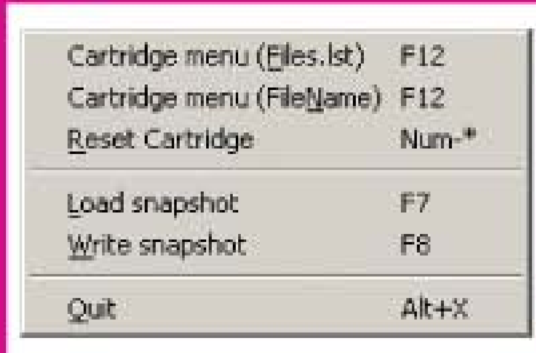
将模拟器解压出来后只有一个执行文件和一个说明文件，它们分别是：

NO$GBA.EXE	模拟器的主程序执行文件
README.TXT	模拟器的说明文件

双击README.EXE便能够运行模拟器，模拟器运行之前会提示载入游戏ROM文件。咦？怎么说无法载入我的ROM文件啊？原来是不支持ZIP格式的ROM……把ROM解开后便能够载入了，话说回来看模拟器的filelist说明文件中好像是支持ZIP格式的ROM的啊?

菜单

载入游戏后我们能够看到一个标准的Windows版模拟器窗口，与其它标准的GBA模拟器相差不大，就是这样一个窗口怎么都不能让我联想到联机对战……还是熟悉一下模拟器的各个菜单吧：

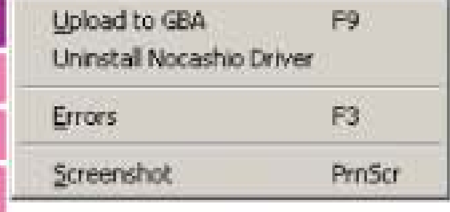


File[文件菜单]

Cartridge menu	载入ROM文件	可以载入单个ROM文件和载入文件列表	F12
Reset Cartridge	游戏复位	设定结束后一般都要复位才能生效	小键盘*
Load snapshot	读取游戏即时存盘	注意不是游戏抓图	F7
Write snapshot	存储游戏即时存盘	与上条命令正好相反	F8
Quit	退出模拟器	相当于点击模拟器右上角窗口的X	Alt+X

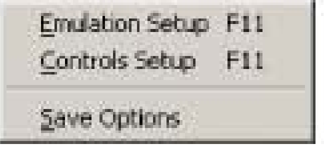
Utility[附属菜单]

Upload to GBA	上传到GBA	将当前游戏传到GBA上，该功能目前尚不支持	F9
Uninstall Nicashio Driver	卸载Nicashio驱动	该驱动具体作用目前不明	
Errors	错误信息	显示出错信息	F3
Screenshot	屏幕截图	截取当前游戏图像为位图	PrintScreen



Options[参数菜单]

Emulation Setup	模拟器设置	具体的设置后文详细说明	F11
Controls Setup	控制器设置	具体的设置后文详细说明	F11
Save Options	保存设置	保存后会自动生成一个ini文件	



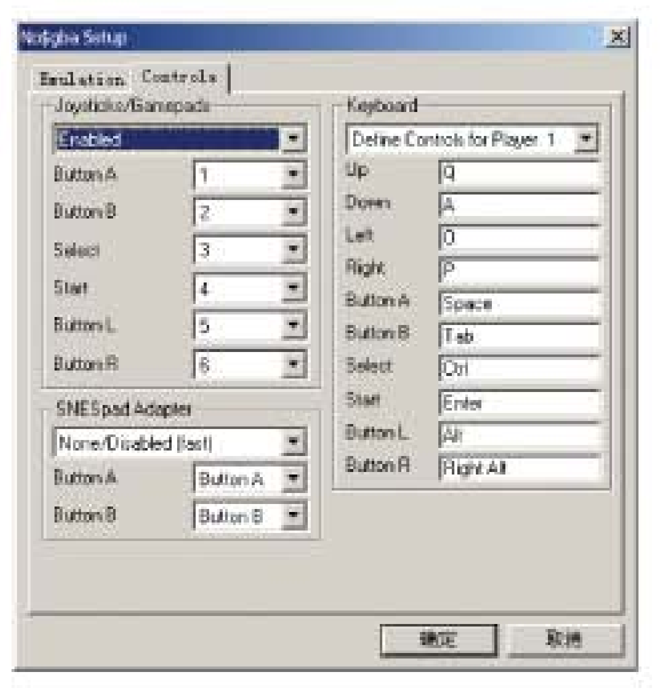
Help[帮助菜单]

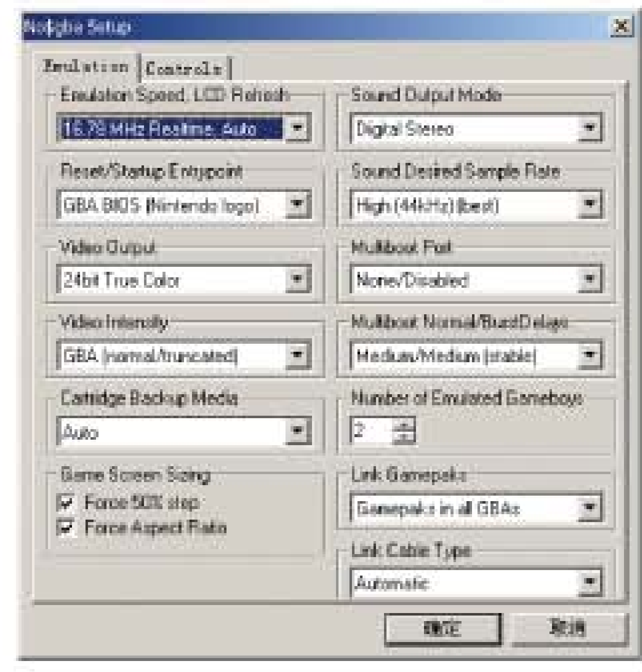
Help Contents	帮助主题	模拟器简单自述
About	关于	模拟器版权信息



设置

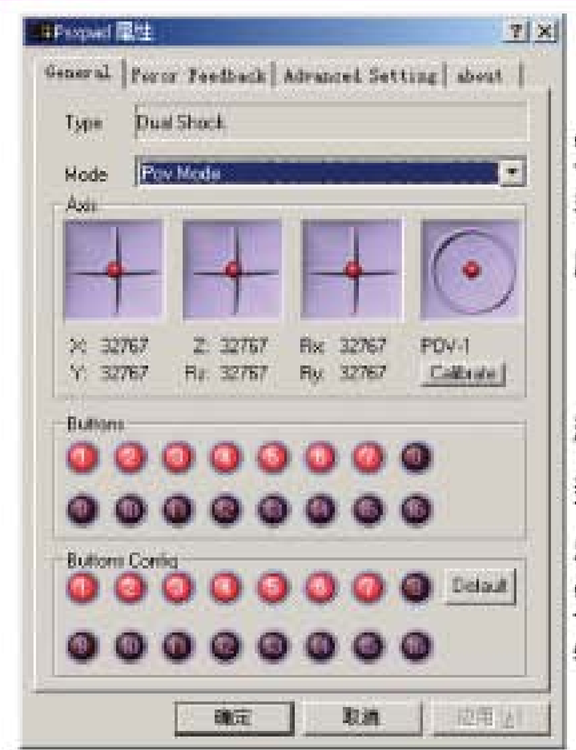
看完了菜单，让我们来学会设置模拟器开始游戏吧。模拟器的大部分设置都集中在按下F11进入的模拟器和控制器设置中，我们按下F11，将首先来到模拟器设置栏，这里密密麻麻排列着众多的模拟器参数，让我们一一来讲解：





Emulation Setup[模拟器设置]

Emulation Speed,LCD Refresh	模拟器的速度和液晶屏的刷新率	16.78是GBA默认的刷新率，选择其它的参数可能会得到一些额外的效果，但不能保证画面的完全正常
Reste/Startup Entrypoint	重启和开始游戏的状态	加上BIOS启动是真实的GBA主机启动方式，直接启动卡带则不需要检测BIOS
Video Output	显示输出模式	有8/15/24位三种选择，8位是黑白显示，位数越高画面越漂亮
Video Intensity	显示亮度	有GBA和VGA两种模式，前者较为柔和后者较为鲜艳
Cartridge Backup Media	卡带存储进度类型	不确定存储类型的游戏最好选择Auto
Game Screen Sizing	游戏屏幕大小	两个选项的含义依次为载拖动窗口大小的时候以50%为比例递进/保持屏幕的长宽比例不变
Sound Output Mode	声音输出模式	从上到下依次为无声/数字单声道/数字立体声，对游戏速度的影响由小及大
Sound Desired Sample Rate	声音采样频率	有10/22/44千赫三种选择，对游戏速度的影响也是由小及大
Multiboot Port	多启动端口	目前不知有何作用
Multiboot Normal/BurstDelays		作用尚未明确
Number of Emulated Gameboys	模拟的主机数量	最多可以支持同时模拟12台GBA主机
Link Gamepaks	联机游戏口	可以选择单机游戏还是联机游戏
Link Cable Type	联机线类型	可以选择自动/二人联机/四人联机三种



▲ 到控制面板中影射手柄键位

Controls Setup[控制器设置]

这里我们可以看到分为两部分，左边的是游戏手柄的键位设置，右边是键盘的键位设置，想用手柄的话首先的在座上的复选框中打开手柄的开关（Enable），要想确定具体的手柄键对应的ID数字，可以到控制面包的手柄专用设置窗口一一映射，记下映射后的数字后再到该窗口中慢慢调整。

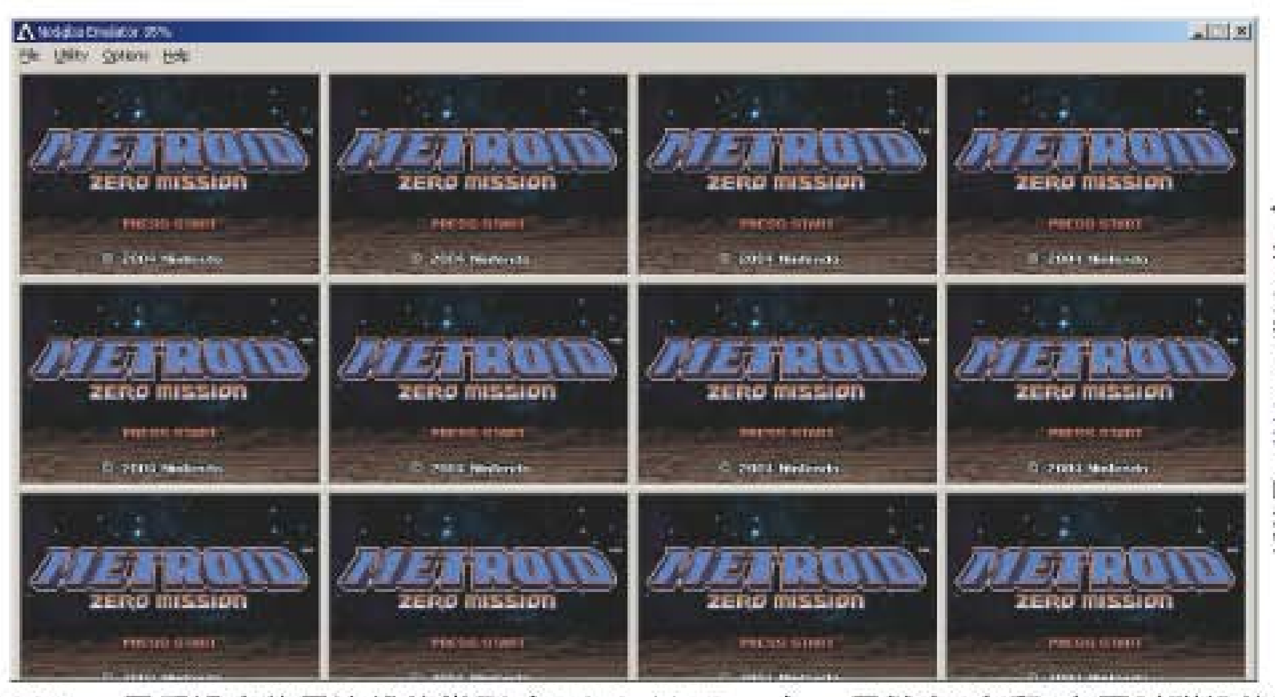
一般映射后能够得到手柄按键的顺序，在模拟器中设置后可能会出现顺序向前或向后移个别位数（比如映射的是1而模拟器中用到的是2，映射的是2模拟器中用到的是3，以此类推），再手动将所有键位往后挪一个数字就行了。键盘键位的设置相对较简单，用鼠标点击相应的键，然后按相键盘上你想用来替换的键就行了。如果之前在模拟器设置窗口设置了多个GBA同时游戏的话，那就还需要多一个步骤，将上面的复选框拉到第二、第三个键位设置一一定义键位。

设置

繁琐的设置终于完毕了，这时千万不要忘了保存设置哦（Save Options）。接下来我们便可以进行联机游戏的具体操作了，首先准备好联机所需的东西，那便是GBA的BIOS文件，没有这个东东无论你怎么折腾，模拟器都是不能实现联机的。目前在网络上存在两种GBA的BIOS文件，它们的文件名称分别是Unk.bios和Ts2.bios，我们联机游戏要用到的是后者，千万不要选错了。将Ts2.bios文件改名为gba.rom后放到模拟器目录中，这时无论你在模拟器设置栏里面是否打开启动的时候显示BIOS画面，模拟器都会在启动的时候加载BIOS。



带有BIOS的启动画面 ▶



◀ 最多支持12台主机同时游戏

准备好BIOS文件之后我们在模拟器运行时按下F11切换到模拟器设置栏，这里我们要设置的是联机游戏的相关参数。首先要设置的是同时模拟的GBA数量，模拟器最多同时支持12台GBA一起运行，不过我们所熟悉的GBA联机方式无非也就是2-4台，所以数量设定多了也没意义，反而会拖慢系统资源。接下来要设置的是GBA的控制方式（Link Gamepaks），要联机的话一定要选择Gamepaks in all GBAs。最后设定的是连线的类型（Link Cable Type），虽然有2台和4台同时联机的选项，但由于模拟器的完成度方面的原因，我们最好将连接方式选择为自动（Automatic）。

测试

模拟器设置完毕了，我们再到控制器设置栏，设置好并记下所有手柄操作键的键位设置，然后就可以选择特定的游戏开始联机测试了。我们首先选择的是GBA上最早的对战游戏《街头霸王2X》，启动游戏后我们可以看到模拟器会同时显示两个相同的游戏屏幕。两台主机都进入游戏后双方都选择右下角的联机模式，会提示是否接好所有设备开始联机，双方都选是之后联机成功了，1P和2P可以分别控制自己的光标来选人。开始对战后忽然发现2P会自动出拳……经过检查后发现原来键位设置重复了，调整之后问题就解决了。

《街头霸王2X》



◀▶ 就像一台可以双打的街机



《萨尔达传说-4支剑》

接下来我们再选择《萨尔达传说-4支剑》作为测试游戏，这个游戏最多可以支持4人同时游戏，那我们就分别设置好四个控制杆，经过一番周折之后四个人都进入了游戏，不过速度有所拖慢，估计是四台GBA都在用着同一台电脑的资源的缘故吧。



4人同时游戏



《恶魔城-晓月》

最后跳的一个游戏是《恶魔城-晓月》，我们要测试的是两台GBA之间的数据交换。在多次游戏过后，我们可以看到模拟器内多了一个BATTERY目录，里面放置的就是游戏的电池记忆文件，文件的格式是这样的：

[游戏名].[SAV]

其中游戏名指的是与记忆文件的文件名前半部分与游戏名的前半部分相符，而后缀部分随着不同ID主机运行的游戏而有改变，比如说第二台主机运行游戏后的记忆文件后缀是.SV2，第三台主机运行游戏后的记忆文件后缀是.SV3……以此类推从1递推到9再从A递推到C。通过这个命名规则，我们可以将另一个著名的GBA模拟器VBA的电池记忆文件调用过来（no$gba可是支持VBA的存档的）然后两个记忆文件分别按照规则命名为SAV和SV2。记忆文件重新命名规范好后，同时启动游戏，进入游戏中的Soul Trade选项，我们能够清楚地看到两台GBA之间魂魄的交换实现了，这是只有真实GBA连线之后才可能看到的画面，而如今却在模拟器上如此相似的重现了。



可以联机交换魂



总结

通过以上测试，模拟器的联机功能就算是测试完毕了，再拿游戏举例的话主编大人会发火了。最后我们来总结一下no$gba联机的几点相关要素吧：

前提：

1. 需要有模拟器、支持联机的游戏ROM、GBA的特定BIOS文件
2. 需要正确设置好联机的模拟器参数，包括联机的台数、连线的类型等
3. 需要正确设置手柄的键位，确保不要出现相同键位的冲突问题
4. 需要在进入游戏后双方进入联机模式并输入连接命令

联机的意义：

1. 改变了以前的单机模拟器只能自娱自乐的模式，让人体会到多人游戏的乐趣
2. 为写游戏攻略的作者提供了更为广阔的攻略题材，比如说联机游戏的效果、功能
3. 首次实现了双屏同时模拟游戏而且不同屏幕显示不同画面（不是NDS……）

局限性：

1. 只支持在一台电脑上同时运行同一个游戏，而不能实现不同游戏之间的数据交换（比如口袋妖怪）
2. 对手柄的支持不是很好，最起码设置起来不是很方便
3. 不支持各种通过网络设备的不同电脑联机，当前的联机方式有点像将GBA游戏变成了2打或4打的家用游戏机

街机模拟通告

责编小记

虽然MAME的U版层出不穷，但相比起家用机模拟，街机模拟这块在近期失去了大多数人的关注，DC的模拟和XBOX的捷报连连把所有人的目光都吸引住了，虽然对于我们这类街机、家用机模拟一个不能少的"贪心者"来说这并不是一件坏事，DC今天的模拟或许就意味着明天Naomi基板的再现。个人对目前这种情况其实是非常满意的，相比起过去那种疯狂DUMP街机ROM的时代，现在稳步向前的街机模拟再没有那种令人感觉到"街机已死"的恐怖感觉，我始终相信，"末日"并不是注定存在的，而是我们一手创造出来的。

Guru的Rom DUMP报道






MAME小组和Guru是街机游戏"歼灭战"中的最佳组合，而MAME小组最近最大的动作无疑是对ZN系列基板的歼灭战，Guru则在这场战斗中扮演了一个完美的后勤工作者，从Guru主页上为ZN1/ZN2专门开辟的专页我们就能了解，关于ZN系基板的详细情况我会在MAME块给大家讲解，我们现在需要了解的是Guru到底DUMP了哪些游戏：

除了早已被ZiNc支持的《行星格斗》、《3D街霸》、《飞龙》等外，这块PS互换基板上还有大量的游戏。

Acclaim
NBA Jam Extreme （NBA Jam巡回赛）
Judge Dredd （特警判官）
Atari
Primal Rage II （原始愤怒II）
Atlus
Heaven's Gate （天堂之门）
Capcom
Battle Arena Toshinden II （斗神传II）
Gallop Racer （急速赛车）
Eighting/Raizing
Beastorizer （兽化格斗）
Bloody Roar 2 （血腥咆哮II）
Tecmo
Gallop Racer 2 （急速赛车II）
Cool Boarders Arcade Jam （滑版Jam）
Shanghai Matekibuyuu （上海真的武勇）
Dead or Alive ++ （死或生++）
Tondemo Crisis
Brave Blade （勇士之刃）
Monster Farm Jump （怪物农场）
Taito
Super Football Champ （超级足球锦标赛）
Psychic Force EX （超能力大战EX）
Ray Storm （镭射战机）
Fighter's Impact Ace （摔交世纪）
Magical Date （魔法假期）
G-Darius （G太空战机）

以上这些游戏都是已经DUMP下ROM并确认无误的，而原来在ZiNc中由于ROM错误导致声音不正常的《私立格斗学园》、《行星格斗II》等也被Guru重DUMP过并检查无误了，以上的游戏绝大部分已经被MAME模拟，游戏ROM也能在这期的光盘中找到，Guru务实的态度和对基板的狂热让我们体验到了更多的游戏。

当然，ZN1/ZN2基板的游戏还远远不止这些，还有大量Tecmo的游戏由于缺乏基板而无法进行ROM DUMP，另外还有一些则是还未出现在列表中的游戏，只能期待更多的基板捐献者把基板发给Guru。

除了ZN1/ZN2外，从Guru的基板列表中还有不少让人激动人心的游戏，虽然它们并没有ZN这类基板通用性那么广泛，模拟程度也比较高，但也给了我们更多的希望和需要期待的东西，由于Guru的宝藏实在太多，下面我列出一些值得关注的游戏。

Demon Front 魔域战线（台湾IGS公司的PGM基板上类似于《合金弹头》的动作射击游戏）

Raiden Fighters 2 雷电战机II（Seta雷电系列的又一代表作）

Tekken 3铁拳III（Namco的招牌三维格斗游戏）

Dead Or Alive 2 Millenium 死或生II千 职妫ecmo在Naomi基板上的招牌三维格斗游戏）

Chuugoku Ryu 3 SP中国龙3 SP（同为PGM基板的另类麻将游戏）

Shogun Warrior 幕府武士（Keneko的格斗游戏，不知道还有没人记得这一把日本刀砍通关的游戏）

Mr Driller G 钻头先生G（Namco在自己的System10基板上的益智游戏）

The Killing Blade 杀手之刃（IGS的PGM基板上格斗游戏）

以上游戏都是已有游戏基板但仍模拟不能的游戏，而诸如《1945III K》这类近期DUMP且已模拟的游戏将在MAME块给大家列出。

NeoGeo游戏补完报道

在绝大多数人的脑海中仍记忆着，98年那场浩劫（注：这次浩劫指的是指98年随着Mvs基板模拟的成熟，两个大牌RomDUMP小组：TeamJump和Romlist在某种带竞争的情绪下对NeoGeo游戏进行疯狂的DUMP运动，在那时还未有严格的游戏校验规范，所以当时的大部分NeoGeo游戏ROM有错误，模拟器的流行也正式从这个时代展开）几乎把NeoGeo游戏一网打尽，但拥有十多年历史的Mvs并不那么容易完结（虽然这并不是这块基板值得骄傲的地方），因为Mvs基板廉价且易开发的特点，除了PlayMoreSNK自家的几款游戏外，我们还能找到其他小公司在上面开发的游戏，下面给大家列举一下：

Zintrick




这是个方块类益智游戏，由于游戏的特殊性，模拟一直存在不少问题，Razoola（破解CPS2的"元凶"）把这款游戏的CD版转换到了Mvs硬件上运行，把原来可能出现的2P问题、声音问题、字体都解决掉了，我们能在这期杂志的MAME游戏Rom里找到它。

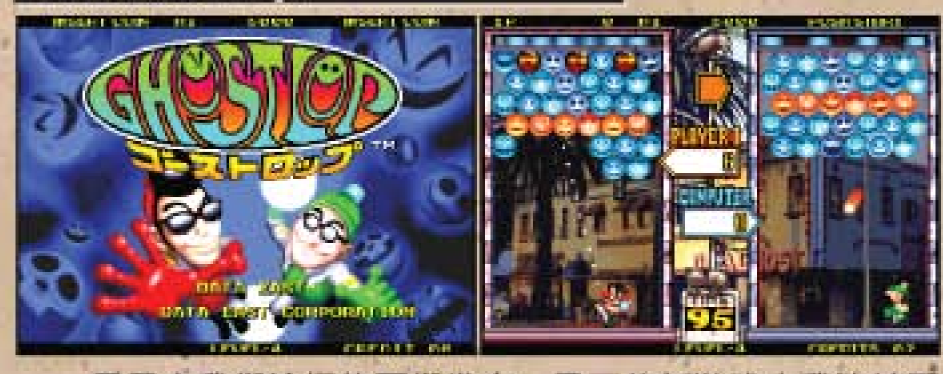
Final Romance 2





由于Mvs基板的完全解密，目前DUMP这个基板的游戏ROM几乎不存在难度，这是一个由新的DUMP小组发布的麻将游戏，游戏的画面是非常不错的，系统和同类游戏大同小异，可以使用FBA模拟。

Ghost Lop



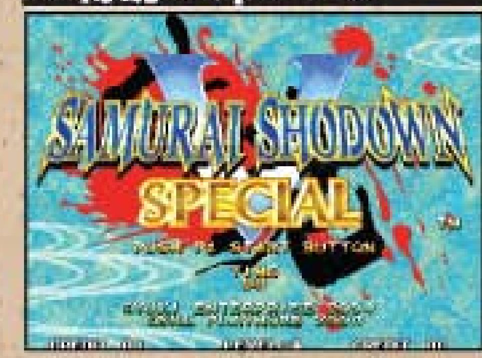
最早由我们论坛的哥们发布，是三款新游戏中我比较看好的，游戏类型类似于我们所熟悉的《泡泡龙》，画面风格非常有特色，该游戏的ROM同样能在这期的MAME游戏ROM中找到。

除了以上三个新NeoGeo游戏外，PlayMore自家的几款游戏也翻了个花样出来了

合金弹头5 PLUS

这款游戏ROM不是HACK版，而是和早前的《卧虎藏龙》相似，由盗版商修改从街机DUMP的下来的，由于EFMP内部的泄露，目前已经在网络中流传，目前Nebula模拟不能，需要用Winkawaks1.48版以上修改模拟，至于特色，也就是按开始键变状态（胖子），按D键换武器等，功能上甚至无法和Hack版相比。

侍魂5 Spacial





这个传说中的游戏在近期已经在流传了模拟的截图，这说明不但该游戏的ROM已经在为数不少的人手上，而且能通过模拟器运行了，虽然游戏的素质早已经无法和以前相比，但冲着《侍魂》这个名头也值得我们去期待一下。

DC模拟的意义



毫无疑问，DC模拟器Chankast是近期模拟界最热门的话题，其高模拟度让所有人为之惊讶，虽然这似乎和我们街机模拟没有关系，但只要提到一个人大家就能清楚：Elsemi，这个Nebula的作者在早前就进行了大量Naomi基板的模拟研究，Naomi作为DC的互换基板，硬件上的一致使用Elsemi的成果在Chankast的开发中大放光芒，看着Chankast携着高模拟度的状态发表，让我们看到了更多Naomi模拟的希望。

《天开眼》的MCU资料已完成



继《电子基盘》被模拟之后，另一款经典麻将游戏《天开眼》成为了我们新的目标，这个和基盘同样经典的游戏早在三月底就有国内的爱好者购买基板发给了MAME小组成员，ROM相信已经不成问题，反而是基板上的一块用于加密数据的MCU芯片阻碍了该游戏的模拟，论坛的dyq把这块芯片的相关资料发给了正在进行破解工作的MAME小组成员yong，希望天开眼的模拟能和《电子基盘》一样顺利，让我们有机会重新体会这款经典游戏。

经典Hack版街霸——屠龙





从八人街霸到彩虹版，过去街机上修改的《街霸》的受欢迎程度甚至不亚于其他街机游戏，而修改得最夸张的无疑是《降龙》和《屠龙》这两作，拥有超快的旋风腿；一个升龙放出无数的波动；比溜冰还快的角色移动速度，虽然这些修改严重破坏了游戏性，但同时也带给我们无比的爽快感，这款游戏同样由白河愁DUMP，需要主版的Sf2ce才能进行游戏，新版的MAME也加入了对这个游戏的正式支持（想起当年开局被电脑的Ken一个重升龙秒杀于空中，倒数98秒结束战斗的历史不禁泪流满面……）。

从Model2到Model3



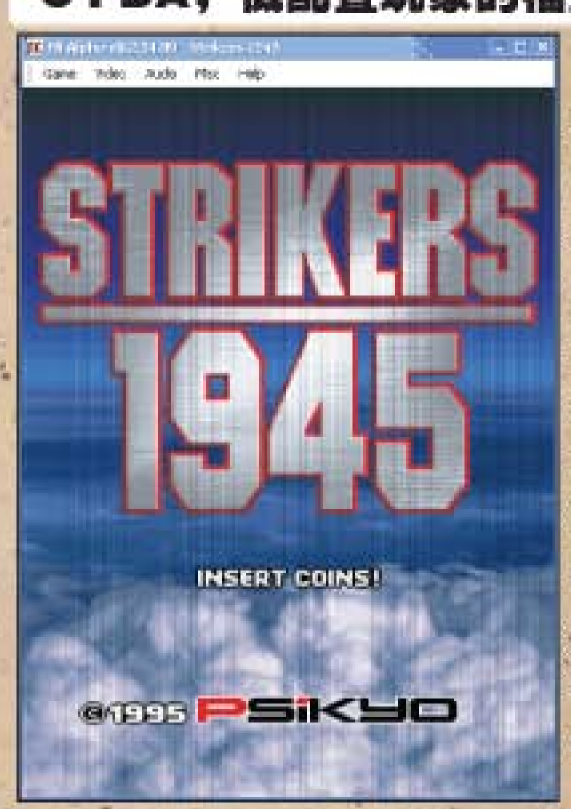


这两款承接着SEGA街机皇朝的基板在开发者们的努力下，模拟度一步步向完美进发。

Elsemi的Model2模拟器已经达到了基本完美的效果，在近期也没有进行特别的更新，于是不少人为此提出了疑问，首先是关于Model2的声音模拟，由于不少Model2游戏使用了额外的数字声音芯片采样，这方面NebulaM2模拟是否存在问题，又是否会牵涉版权，Elsemi的回答是这游戏都采用了Mpge1音频的第二层，虽然无法确认版权问题，但模拟应该是不存在难度的，另外Elsemi还表示目前模拟器已有了一大堆的改善，并将在他忙完自己的大学事务后发表新版，非常值得期待。

自从Guru开放自己的Model3专页后，游戏截图就层不出穷，从《世嘉钓鱼》到《星球大战三部曲》，所有截图的画面都非常完美，也告诉我们Model3的模拟进度在稳步向前，然而我们始终无法见到这款唯一的Model3模拟器的真面目，或许是因为运行速度一直达不到作者预想中的水准。虽然我们还不清楚是什么原因令这个模拟器迟迟不发表，但等待的美德还是需要保持的（无奈）。

FBA，低配置玩家的福星



至今为止，FBA是我用来玩CPS系列最常用的模拟器，主要是因为它操作简便且运行流畅，如果它的NeoGeo驱动能完美点，或许我会考虑抛弃Nebula和Kawaks。从单街机模拟器到多类型街机模拟器，FBA一直坚持着以运行速度为主，不断优化核心的模拟之路。从最新的进度来看，FBA已经开始着手于彩京游戏的模拟，目前已放出的抓图包括了彩京早期的经典射击游戏《打击者1945》、《战国之刃》等游戏，抽线效果也比以前更好，期待着这款模拟器的优秀表现



MAME——所有街机底板在这里结集

在所有街机模拟器中，相信只有MAME能说出这句豪情壮语。自从工作狂人[HAZE]从Nicola大神手中接过MAME的开发主导权后，层出不穷的Update版让我们眼花缭乱，一直对MAME工作进度保持十二分关注的我都不能不说一声：好累，旁观者都觉得新版更新的内容太多看得太累，更何况工作在前线的MAME小组，清醒一下头脑后，我们盘点一下从MAME v0.80到新的MAME v0.84所更新的内容，MAME的成果绝对不会让我们失望，这几版主要是提供了以下几个系统的支持：

Zn1/Zn2基板


▲ZN1基板　▲ZN2基板

作为PS的互换基板，其优秀的性能、廉价的底板是其在97~99年期间作为主流基板的主要因素，与PS硬件几乎相同的硬件让更多的PS游戏轻松移植到这块底板上，ZN1和ZN2硬件上基本是一致，最大的不同之处在于其32位的RISC核心CPU R3000A的频率从33Mhz提升到了50Mhz。ZN基板的模拟可以追溯到emuhype开发的模拟器Impact，这个模拟器在当时掀起了非常大的模拟热潮，后来合并到了我们所熟悉的模拟器ZiNc中，ZiNc对ZN系列硬件的模拟已经达到非常完美的程度，但受限于当时游戏ROM声音部分的不完整，许多游戏声音都出现不正常的情况，另外，ZN基板硬件的开放也导致各大厂商在这块基板上增加额外的硬件，这非常大程度影响了ZN基板的完美模拟，ZiNc也非常遗憾地只模拟了一小部分ZN基板游戏，而其中则以Capcom开发的游戏为主。拥有庞大人力资源和御用Dump Guru的MAME小组终于把魔爪伸向了这块底板，在Guru务实的态度下，所有错误的游戏ROM都被重新DUMP并校验，MAME在近几版也模拟了大量的ZN基板游戏，使得其支持ZN基板游戏的数量大大超过了ZiNc，下面我给大家列举一下MAME目前已经能运行的ZN游戏：

1、行星格斗I & II





这款CAPCOM开发的经典格斗游戏曾经在各大机室广受欢迎，绚丽的画面和多样的超能力技是其优异之处，一代属于ZN1基板，而构筑在ZN2基板的二代除了画面更胜一筹外，角色数量也倍数于一代。ZiNc在模拟二代时由于ROM错误，声音一直不正常，现在MAME已经支持了这两代并拥有正确的音效。

2、超钢世纪





同样由CAPCOM在98年发表的机器人格斗游戏，除了完整的故事背景和人物外，机器人的设定也非常华丽，借助ZN2基板的强大性能，画面在当时可以用惊讶来形容，该游戏至今仍被不少玩家津津乐道。

3、EX街霸







Impact最早造成的轰动就是由于EX街霸游戏画面的放出，由2D转变到3D后，CAPCOM丰富的格斗游戏制作经验在此系列上得到充分的体现，三作的平衡性都非常优秀，除此之外，此系列还有不少原创人物和CAPCOM其他游戏中的人物加盟，EX plus对游戏人物的优化和游戏角色数都是当时首屈一指的。

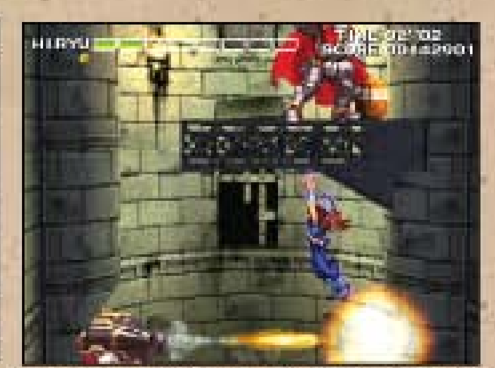
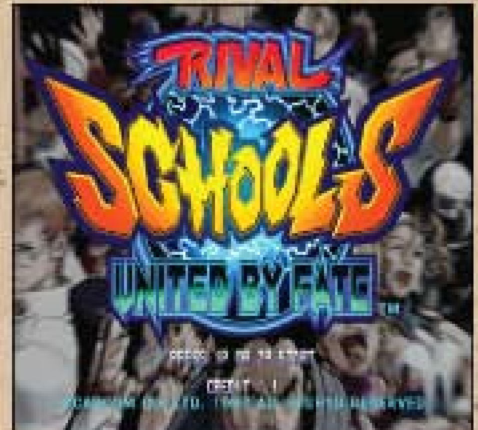
4、俄罗斯方块3D





ZiNc 0.9版就已支持的游戏，虽然没有完全发挥基板的3D性能，不过从游戏质量来看制作公司ARIKA确实花了不少心思，除了华丽的背景衬托，各类模式足以让所有俄罗斯方块爱好者疯狂，上级的难度更是让人乍舌，国外高手不少是用该游戏进行比赛。

5、飞龙II

在CPS1时代就大受欢迎的横版动作游戏，在ZN基板的新作无论是视觉还是画面魄力都是一流，而砍杀敌人的爽快感在游戏中随时随刻陪伴着玩家，再重试此作的同时，发现MAME的完整声音确实比当时在ZiNc上体会的音效强太多了。

6、私立格斗学院





相信这款游戏已经不用我介绍太多，其特殊的故事背景和同样特殊的格斗系统都游戏中的亮点，友情的力量贯穿了两作，MAME把ZiNc运行中出现的错误一扫而空，只是运行速度慢了不少。

7、兽化格斗



在PS上鼎鼎有名的三维格斗大作，继承自Raizing一向的优异画面，游戏角色在格斗中可以随时兽化为自己的守护兽，并拥有更强力的招式，MAME目前已经能完美地运行这款游戏。

8、勇士之刃





作为老牌的射击游戏厂商，Razing在这款游戏中向我们展示其强大的制作能力，每架座机除了拥有普通攻击外，还能近身靠剑来砍杀敌人，另外飞机还具备升级系统，是近期MAME支持的游戏大作之一。

9、镭射战机



这款游戏的ROM早就已经DUMP了下来，只是由于ZiNc一直无法解密Taito的ZN基板Bios而无法模拟，此系列一直是三维射击游戏中的佼佼者，本人最爱的是第二架镭射战机，连环闪电的爽快感觉不是用语言可以表达的。这款游戏也有电脑版，但实际游戏后你会发现MAME模拟的街机版实在太优秀了。




10、太空战机G



Taito的《太空战机》系列从80年代就开始称霸街机，极具魄力的大型鱼类BOSS给我们留下了深刻的印象，玩这款游戏就象进行一场未知而又漫长的太空冒险一样，MAME通过实际来告诉广大《太空战机G》的Fans：你们久等了。




11、死或生++





华丽的格斗、绝美的女孩构成了《死或生》的整个系列，从这时开始，其游戏的画面就已经远远超越了同类游戏，这款游戏自ZiNc模拟ZN基板后就一直为玩家期待，最后还是MAME实现了我们完美模拟的愿望。

除了以上这些游戏外，诸如Tecmo的《滑板》、《急速赛车II》；Atlus的《天堂之门》；Capcom的《斗神传》；Taito的《超能力大战EX》、《战士冲击》；Atari的《原始愤怒》；Razing的《血腥咆哮》等游戏都已经被MAME完美模拟，限于篇幅就不一一向大家介绍，光盘已经附带了这些游戏的ROM，大家可以自己去尝试。







CPS3正式加入



如果开放最受期基板模拟的投票，CPS3绝对会以第一名出线，虽然游戏量不多，但每款都是超级经典，CPS3的解密工作从Raz完成CPS2后就已经开始，然而CPS系列的加密之恐怖是其他任何基板都无法比拟的，于是CPS3的模拟也一直沉寂了下来，MAME接手此工作后也在不断地进行各种尝试，结合Raz的经验，目前已经取得了不错的进展，为此，MAME也正式把CPS3驱动加入到正式驱动的行列中，并发布了正确无误的CPS3游戏，虽然目前还无法运行任何一款游戏，但CPS3的模拟又走近了我们不少。

CPS3的游戏ROM包括《街头霸王》三作；《JOJO奇妙历险》两作；《红色星球》，它们都游戏ROM都是上几百M的大家伙，在模拟后我们会第一时间奉送给大家。

射击游戏模拟全面升温

除了支持ZN基板的几款经典射击游戏外，还有不少新的射击游戏加入。

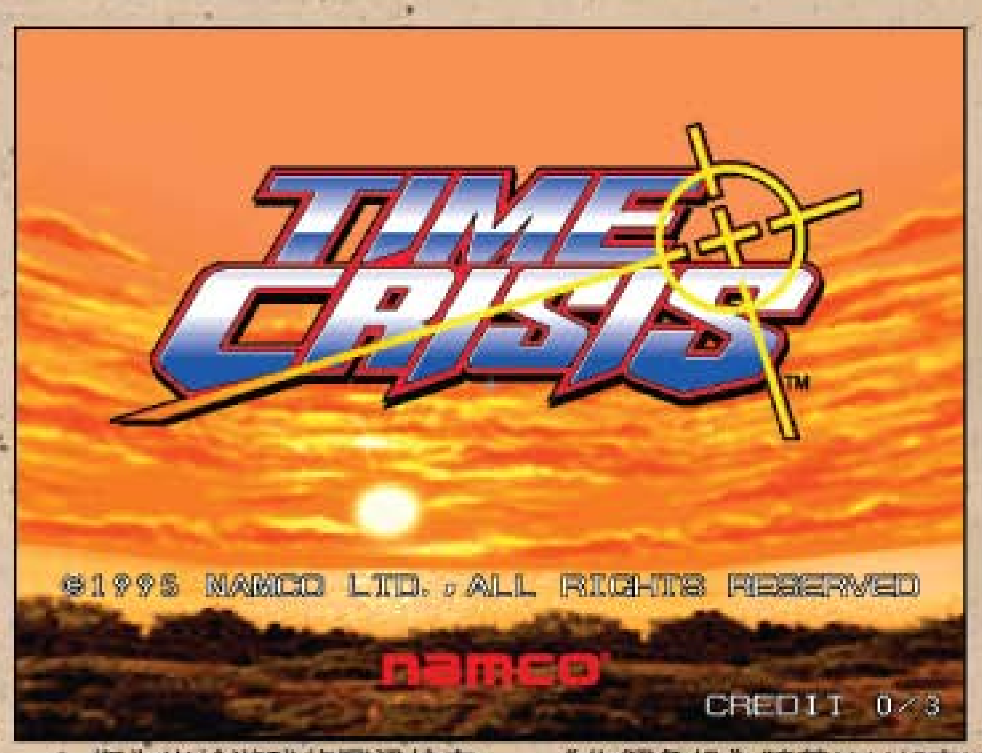


经典射击游戏《雷电》续作的模拟可以说是所有射击游戏玩家的愿望，MAME目前已经正式加入了《雷电II》和《雷电DX》的模拟，目前画面已经趋于完美，但仍存在不少问题需要解决，例如无法投币开始游戏等。





目前仍存在许多街机厅的这款《1945K III》并不是彩京公司的正式后续作，而是另外一间名为XX的游戏公司通过修改《打击者1945 III》制作的射击游戏。所以无论手感、机型还是系统都非常类似，但游戏频率明显加快。





作为光枪游戏的鼎梁柱之一，《化解危机》随着MAME中Namco System 12驱动的成熟也被完美地再现于我们的电脑，想当年这款游戏可是机室老板最赚机的机器之一，虽然需要两币才能进行一次游戏，但后面等机的队伍仍然非常吓人。

除此之外，“搓招”型射击游戏《双鹰II》的模拟也已经基本完善，Keneko公司制作的《成龙格斗》目前仍然停留在播放演示的程度，相信不久我们就可以在MAME中见识到成龙大哥的风范，Namco System22驱动的完善也带来了几款不错的运动游戏，这些都留待大家自己在本期光盘中去挖掘，最后给大家评选出两款带“最”字的游戏：

本期最爽快游戏《Dyna Gears》






实在难以置信，这款如此爽快的清版动作（或者可以说是射击）游戏，我竟然在街机厅里从未见过（或许是我孤陋寡闻了）。游戏背景设定在石器时代，而我们的主角竟然是一个骑士和一只狼，主角可以有三种武器选择，并附有蓄力系统，游戏中还能找到巨大的霸王龙和翼来作为自己的战斗伙伴，和《合金弹头》的小坦克有异曲同工之妙。这款游戏既有《超级玛丽》冲刺的高速感，又有火爆的战斗场景，不愧为本期最爽快的动作游戏，具体感觉还是留给大家自己来尝试。

本期最恶搞游戏《Dragon Bowl》






很明显，这款游戏是没有经过授权就采用《龙珠》的人物而开发的游戏，看着如此“凶狠”的小悟空和如此“可怜”的敌人，实在是难以下手。更令人惊异的是这竟然是一款横版动作游戏，游戏的系统和Tecmo的《忍者龙剑传》有着惊人的类似（不信的话你使用一下空投技后就会明白），综合来看这款游戏可以说是东拼西凑，早期确实有不少小游戏公司希望靠这类手段获利，虽然游戏的手感和画面都非常拙劣，但四不象的特点确实值得把其评价为最恶搞。

另外，我们还能从新版MAME里体会到ST-V模拟的改进；Namco System 11 /12驱动的优化；Hyperstone基板核心的改进；Aaron Giles那堆超慢速三维硬盘游戏的新表演。Konami GV系统的支持以及传说中的SNK三维游戏基板Hyper NeoGeo 64的初步模拟等……

经典街机游戏推荐

飞行射击游戏系列（STG）

SUPER SPACEFORTRESS MACROSS

中文名：超时空要塞——可曾有记起爱

英文名：Super Spacefortress Macross

年份：1992

制作公司：BANPRESTO

光盘位置：Art\lost\recom\macross.zip

《超时空要塞》的动画片可以说是整整影响了一代人，至今仍对当时每天中午翘首以待的心情记忆犹新，而其中激烈的战斗场景和自由变身的飞机无疑是射击游戏绝好的题材。作为以《超时空要塞——可曾有记起爱》为基础的第一款街机射击游戏，眼睛厂在机器人游戏方面的天份得到完整的发挥，游戏非常忠实地再现了原作中几乎所有的著名战役，让我们能彻底体会到驾驶战机穿梭于外星人的舰群的那种紧张感觉，武器系统也是延伸自动画中的设计，三种主攻武器是以战机的三种形态来表现，另外还隐藏着超强的全能攻击模式，操纵着半机械战机模式散发满屏喷着白烟的追尾导弹把我们带回了当年那广袤的太空。







- 画面：A
- 经典程度：B
- 难度：C
- 系统设计：B
- 爽快度：A
- 综合评价：B

游戏的模式方面有点类似于《雷龙》，无论是爆炸效果还是武器类型，但相对于《雷龙》自机巨大的判定面积，《超时空要塞》却要优秀很多，在辅助上每关的过场动画衔接和强大的动画攻势，在当时的街机室也征服了不少玩家的心，毕竟有剧情联系的飞行射击游戏是其他同类型游戏无法比拟的。

动作格斗游戏系列（FTG）



中文名：龙珠Z2——超级战斗

英文名：Dragonball Z 2 Super Battle

年份：1994

制作公司：BANPRESTO

光盘位置：Art\lost\recom\dbz2.zip







《龙珠》这款和悟空一样无敌的漫画，作为格斗游戏的最好素材，其作品几乎涵盖了所有的游戏平台，而对于街机仔的我们来说，这款游戏却是无替代的，从《龙珠Z2——超级战斗》中我们体会到其他格斗游戏中所没有的高速、火爆以及《龙珠》漫画的回忆。

游戏的背景设定在和沙鲁战斗的那段，也是我最喜欢的剧情之一，人造人们纷纷登场，在刚接触这款游戏时被其过于高速的运行所吓倒，投下去的币不到两分钟就被电脑所吞噬，但在紧张的手部运动后留下的手汗告诉我，实在太爽快了！这款游戏并没有在平衡性上去作太多的文章，而是在走着完整还原漫画中的战斗感觉，追求是最爽快、最火爆、最强的战斗场面，所以这里并不能按一般的格斗游戏去衡量它。

在画面方面，各类爆炸的效果非常惊人，因为游戏追求的是火爆而不是华丽，唯一稍嫌不足的是人物的刻画，可能是因为机能的限制吧。如果按正常的格斗游戏形式去玩，由于非常高速的游戏节奏，刚接触游戏的我们根本无法和电脑零延迟的反应抗衡，直到找到放指波动后接跳跃重击的BUG招才能完整地通一次关，最无赖的无疑是漫画中的超级废材——撒旦，这位老人家无论是速度还是攻击方式以及超杀在游戏中都是首屈一指的，还有各种各样的阴险招式，这个设定当时让我们大笑不已。

- 画面：B
- 经典程度：A
- 难度：B
- 系统设计：A
- 爽快度：S
- 综合评价：A

下面附上一份这款游戏的出招表，希望大家能从这款游戏中找回当年的感觉。

出招
↓ ←+C/D
→ ↓ +C/D
←↓ +A/B
↓ →+A/B
↓ →+C/D
*→← ↓ →+AB

出招
←or or 蓄力→+A/B
↓ →+A/B
↓ ←→+A/B
↓ → +C/D
*近身↓ ← ↓ →+CD

出招
↓ ←+C/D
→ ↓ ←+A/B
←↓ +A/B
↓ →+A/B
↓ →+C/D
*→↓→+AB

出招
A*..*A
近身 →+D
↓↑+AB
↓ ←→↓ +AB
*→←→+AB

出招
↓ ←+C/D
←or or ，→+A/B
←↓ +A/B
↓ →+A/B
↓ →+C/D
*近身→↓ +CD

出招
↓→ +A/B
↓ →+C/D
←↓ +A/B
← ↓ →+A/B
→↓ +C/D
*近身↓ ←→+AB

出招
↓ ←+A/B
↓ →+A/B
↓→ +A/B
←or or↓or or→+A/B
*→←→+AB

出招
↓ ←+A/B
←→+A/B
近身→ ↓ ←+A/B
*↓ →←↓→+AB
*↓ →↓ →+AB

出招
↓ → ←+A/B
↓ → +A/B
↓ ←→+A/B
←↓ +A/B
↓ →+A/B
→↓ +A/B
← ↓ →+C/D
*← ↓↑+AB

出招
↓ →+C/D
← ↓ →+A/B
↓→ +A/B
↓ ←+A/B
*↓ ← +CD

清版动作游戏系列（ACT）



中文名：最后的忍道

英文名：Ninja Sprit

年份：1999

制作公司：Irem

光盘位置：Art\lost\recom\nspirit.zip



早期的街机游戏虽然操作简单，但难度却是现在的游戏无法比拟的，相信老街机玩家都深有体会。《最后的忍道》就是以难度著称的动作游戏，射击游戏要的是机型；而动作游戏则需要更多的招式，作为早期的经典忍者游戏，武器是这款游戏的最大亮点，日本刀、手里剑、爆弹以及链钩镰这些大家熟悉的忍具在游戏中有上好的表现，制作公司IREM在设计游戏中秉承的是为了武器而设置关卡的概念，体现了IREM强调的没有所谓最好用的无敌武器的理念。在高难度的制约下，针对每关不同的敌人，选择正确的武器才是过关的唯一渠道。

既然是忍者游戏，忍术是必不可少的，虽然只是80年代的游戏，但“影分身”、“剑气”、“三向手里剑”却是游戏的重要组成部分，在游戏中除了敌方忍者外，一些日本著名的鬼怪也纷纷以BOSS角色登场，配合月黑风高的背景，把忍者除魔的气氛烘托得非常恰当。

难度，再提难度，除了以上的要素外，游戏难度是这款游戏最吸引人之处，在优秀的游戏性下吸引了许多街机仔向一命通关挑战，当然这个神人目前还没见到。我们的主角是游戏最脆弱的东西，被游戏中任何会攻击的东西粘一下就挂，面对四面八方而来的敌人，充分利用你手上的忍具，向最终饿魔王挑战吧！

评分
画面：B
经典程度：A
难度：S
系统设计：B
爽快度：A
综合评价：A









文/南京leo and p.k

圆桌全面研究

编者按： 对于对ACT独有偏好的微风来说，九十年代初CAPCOM在CPS1基板上的几款ACT游戏是无法替代的回忆，相信这几款游戏对街机游龄稍大的读者来说也是再熟悉不过。在这几款经典ACT游戏中，《圆桌骑士》无论在系统、爽快感、画面、隐藏要素都是其中的佼佼者，玩家们对这款游戏的研究至今仍没有停止过，下面是一篇由南京的《圆桌骑士》高手撰写的游戏研究文章，从系统到流程，并兼上光盘的录像来向大家讲解如何把这款游戏记录刷新到极限。

（注：下文主要以分数记录为目的，已假设读者能熟练操作游戏的战斗系统）

一 系统介绍

1 基本系统

普通倍分

杀死同类型的兵种有倍分，这是圆桌最基本的系统。（注：如果杀死敌人的最后一刀被挡掉，则累计的倍分消失。）

例如，杀死第一个birdman，得300分，紧接着杀死第二个birdman，如果本来他是300分，则你得到300*2分如果本来他是600分，那么你会得到600*2分。

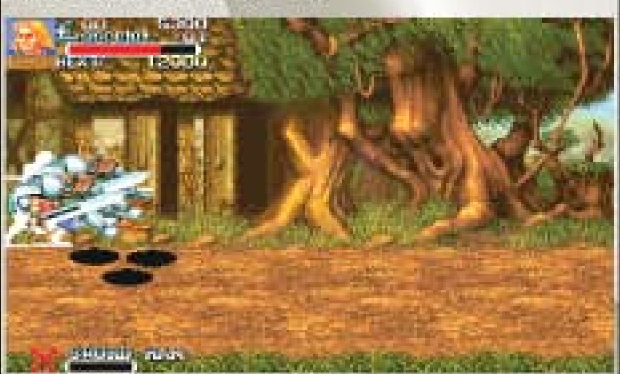


放保险倍分

倍分最多是4倍，再多杀一个就变回1倍，当你用保险放死敌人时，你得到的分数将是你现在存储的倍分。

例如，杀死4个忍者，然后放保险炸死一个牛头，这时你得到的分是牛头本身分*4。

但需要注意的是放保险只能一次，第2次就没有倍分了。



马踩倍分

用马踩是另一个得倍分的方法，踩死的敌人将得到当前存的倍分。

它的优点是可以无限次的踩，踩死一个敌人就有一个倍分，在马上放保险也就是我们通常说的放马，也相当于踩

不过需要注意的是，一旦过了当前的版图，就不存在放马的倍分设定了，所以要对敌人的位置记得很清楚。



升级、奖命对倍分的影响

升级系统是另外一个特色，得到指定的分数就会升级，血加满，但倍分同时消失。所以高手都要算好什么时候升级，让分数连上。另外吃魔杖也能升级，要选择好时机。金象，银象用来奖命，注意，吃了前面的倍分同样会消失。

关卡奖励

过关分的算法是最快时间分2000分，打的速度快就能得到。剩余时间每秒10分。

最后一版不放保险可以得到1000分，每放一个少200分，扣到只剩200分为止。

2 进阶系统

掉牛头

掉牛头的条件

天上掉牛头是《圆桌骑士》的究级奥义，每关的每一版消耗一定时间就会从天上掉下牛头敌人，如果在该版死过人则要多等2分钟，另外屏幕上同时最多出现6个敌人，如果人满了，则不会掉牛头。

掉牛头的作用

牛头作用是杀死后虽然本身没分，但放保险或马踩就能得到天上牛头的倍分，注意，天上牛头和地上牛头不是同种类敌人，不能混杀，那样会得不到倍分。



双砍

双砍也是《圆桌骑士》的重要技术，鸟、birdman、老虎都可以双砍，具体方法是鸟和老虎死后点下火，birdman死后点残影，这样，一个敌人就有2倍分了。

另：第4关boss及第7关的黑忍者快跑时点两刀他的影子，能存2倍分





二 流程攻略

流程攻略说明：

游戏人数：1人

游戏状态：关机重开

游戏要求：一币通关，每关拿最快时间分（2000*7）

攻略目的：一命通关并不是我们的目的，为的是挑战更高更难的极限得分数

1 主流打法

第一关

第一版面

一开始杀死三个小兵，然后将两个大剑砍到还剩一点血，杀死后面一个小兵，将一个小兵，两个大剑一起用保险放死

第二版面

一开始两个小兵，杀掉一个，然后放保险损掉另一个小兵的血，但不能放死他，然后再杀他和后面的两个小兵。

boss处出两批兵，第一批兵杀掉一个，留一个，等第2批兵出后一起放死。

过关得分累积：24000左右

第二关

杀死开始两个小兵，把两个大剑，忍者，打剩一点点血，然后杀死另两个小兵，将两个大剑，忍者用保险一起放死。接着杀死两个胖子，下面又是四个小兵，杀完上马踩余下的兵，当踩到3个大剑的地方时，要注意升级，下马一起放死。后面的鸟用红震震死，杀两个小兵，忍者带过去，踩死一个胖子，然后杀两个小兵，后面一直踩完剩下的敌人！

boss处杀两小兵，放马杀了胖子，再杀掉Boss过关。

过关得分累积：92000左右

注：下马的方法为按跳键后再放保险。

第三关

第一版面

一出来等牛头，四个牛头杀完放保险干掉小兵、胖子，直接吃掉下面的宝箱，然后让天上的牛头将你杀，目的是2up奖励，2up的取得方法相信不用多说了。接着继续等牛头，保险放死birdman、大剑。

第二版

开始先杀红牛头，那个银盘的1up出不出来无所谓，把birdman带过去，先杀两个小兵，用双砍法杀死birdman，然后把牛头带过去，再双砍一只birdman，接着用马踩死剩下的两个牛头，正好升级！另外两个 birdman也正好用来双砍。接下来一路用马踩过去，到门内红牛头为止，正好升级。杀4个小兵连4倍，接着继续踩完其他敌人！

第三版

这版比较难，大剑和小兵可以先杀掉。后面的3个魔法师杀了后，用保险法放死2个忍者、2个牛头、一个大剑。后面的胖子一出来就要打一下，否则会逃，最后用红震杀死老虎。

第四版

这版相对简单，一出来杀牛头，接着是三个小兵，后面再来一个小兵正好连四倍分，跟着保险放死两个牛头，正好升级！接着杀死2个忍者，保险放死胖子，进门先杀老虎，后面的小兵跟着杀掉。

boss处满四倍分后放死余下的敌人就行了！

过关得分累积：225000左右

第四关

第一版

一出来先杀三个小兵，然后保险放死牛头和忍者，接着吃魔杖补血。

第二版

开始先杀一个小兵，然后把两个射箭乌龟杀掉，放保险干掉胖子；忍者

boss处先杀影子，保险放死飞来的鸟得两倍分，杀两个birdman，用保险放死两个忍者。

过关得分累积：270000左右

第五关

先杀两个兵并放死飞鸟，上马把牛头带过去别杀，用双砍法杀两个birdman，接着就一直马踩！后面有两只鸟，用反手刀背过身去双砍，继续踩。搞定tallman和胖子后注意，一定要把马放了，这样后面会多两个忍者，放保险干掉两个牛头后升级！杀四个忍者连四倍分后再放掉马，这样能又多一个Birdman，一路用马踩！后面的三只鸟双砍一只。

boss处一直用马踩！

过关得分累积：370000左右

The situation is desperate.

第六关

第一版

杀死两个乌龟，然后再杀三个小兵。一路踩过去，到出现两个小兵后，杀一个就能拿四倍分了，踩到四个牛头前升级，然后用四个牛头来连四倍分！接着还是继续马踩！

第二版

出来的大剑直接带过去，先杀两小兵保险放死两个忍者，最后再杀大剑，后面又会来三个大剑，杀两个连四倍分，最后保险放死牛头和大剑，这时候要观察分数，如果杀死四个牛头不会升级，则杀了它们然后放死忍者；如果要升级，则可以留几个等忍者出来能放几倍就几倍，后面先杀魔法师，最后干掉birdman。接下来的老虎先放保险骗一个四倍分，再杀四个，接着可以放死剩下的两个胖子，再杀2个胖子。

boss处保险放死两个birdman，接着杀牛头。

过关得分累积：510000左右

第七关

第一版

这版等牛头是关键，刚出来就等牛头，然后放死两个胖子，再等四个牛头，接着放死两个birdman、一个胖子，继续等牛头，放死两个大剑、两个忍者，只杀一个小兵，留一个小兵再等牛头，放死两个牛头、1个小兵，还是等牛头，然后保险放死两个乌龟。

第二版

杀四个小兵再震掉一个小兵，接着放死三个大剑，然后等牛头，放死tallman和两个牛头后，再等牛头，接着用保险放死一个tallman,一个大剑。

第三版

杀四个乌龟，接着放死一个乌龟和两个牛头，杀死两只老虎，放死两个胖子，然后再杀四个牛头并放死两个birdman。

第四版

没敌人，会固定出四个掉下来的牛头。

第五版

先杀巨型机器小Boss，再杀两个小兵，后面连杀四胖子，然后保险放死两个牛头。砍两刀忍者Boss的影子，然后放死两只乌龟，最后再杀忍者Boss

第六版

一出来放保险到自己空血，然后杀死两个胖子，再杀三个大剑，用保险放死两个忍者，再杀两个tallman，接着放死两个乌龟和两牛头。杀两个胖子后，后面三个birdman双砍一个，踩死Boss处的2个牛头后一直到通关。

过关得分累积：720000左右

2.打法研讨

第一关的鸟可以连四倍，但成功率极低，多1000分左右

第三关的老虎可以连四倍，同样难度高，多5000左右，最后一版可以等牛头，但时间紧张，多2000左右

第四关第二版等牛头，时间更紧张！不过可以多5000左右

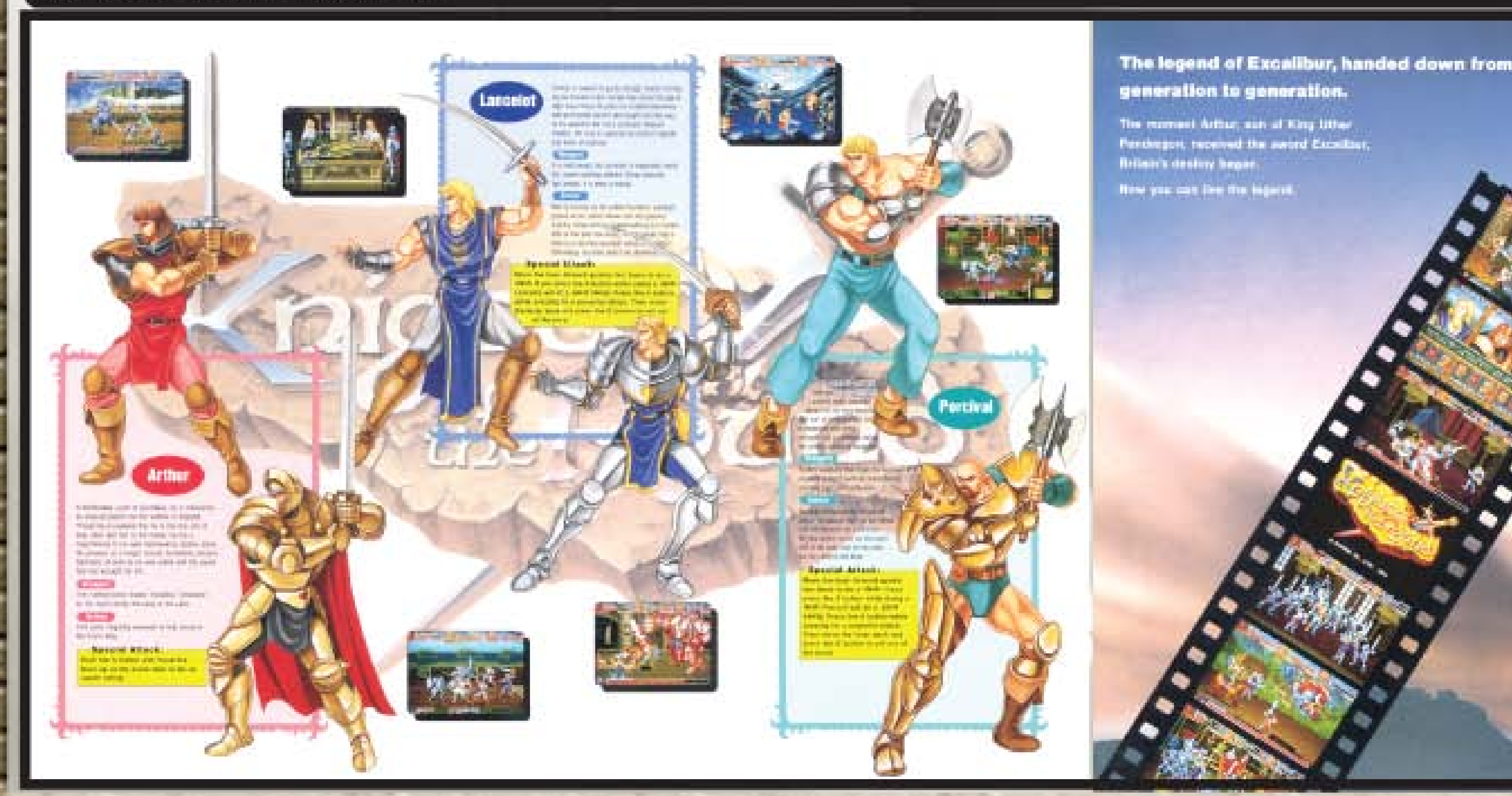
第五关开始的鸟可以连四倍，此法连上的话好处多多，可惜现在仍没有好的方法，多2000左右

第六关老虎杀四倍分，难度中等，可以多3000左右；五个牛头处，连大剑一起放死，难度登天，但可以多5000左右

第六关Boss前胖子处可以等牛头，也很难，打boss容易死，多5000左右！

第七关第三，六版等牛头，能多20000左右，时间可能来不及，难度算是极高的

如果按上面的方法额外把分加入，这样的打法能上77w的极端记录，但国内相信没人能做到，或许这个挑战顶峰的人就在大家之中。



游戏拾零

文/Taka

联合大作战

THE GAME INFORMATION 联合大作战 STG

SILK WORM SAMMY
推出时间：1990年
备注



二十世纪末，随着科学技术的发展，人工大脑“MH-C2”得以研制成功。大家本希望通过它来造福人类，然而随着智能的激长，它竟然抵制制造者的命令，进而妄图通过武装控制来夺取世界，并扬言要使人类也屈服于其统治之下。面对这场浩劫，两名经验丰富的战士罗伯特和斯塔西驾驶代号分别为G-Cobra和B-Panther的直升机和野战吉普紧急出击。



继承街机版爽快的风格后，《联合大作战》也成为了过去“高K强卡”上的招牌射击游戏。这绝对是个展示配合技巧和团队精神的游戏，而游戏最基本的战法便是交叉火力的使用，即直升机对地攻击（A+B）和吉普的斜向防空。单人游戏时不但会觉得难度陡升，而且也会失去相当的乐趣。印象最深刻的就是每关Boss出现之前那唰唰快速射来的导弹，当然这对吉普是没有威胁的（不要乱跳就好，呵呵）。另外击中Boss弱点处时那哧哧的声音外加屏闪也让人有种强烈的快感呢。

记得当年打通这个游戏比较有戏剧性，那时下午放学后去同学家一直打到《新闻联播》都快开演了，才跌跌撞撞闯到了最终Boss处。在其颇具威力的弹幕控制下，我们只能忙于奔命，偶尔瞄它几枪，窝囊了N久，我终于耐不住性子，于是算准其暴露弱点的时间，提前一点撞毁直升机，然后利用下一机出现时的无敌时间上前猛K，没想到一阵狂闪之后，竟然就这么将其击毁了……同学乐了，放出一句话：“你很擅长肉搏啊，不如当兄贵好了。”

圣铃传说

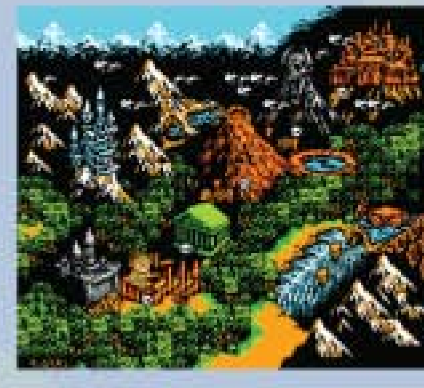
THE GAME INFORMATION 圣铃传说 ACT

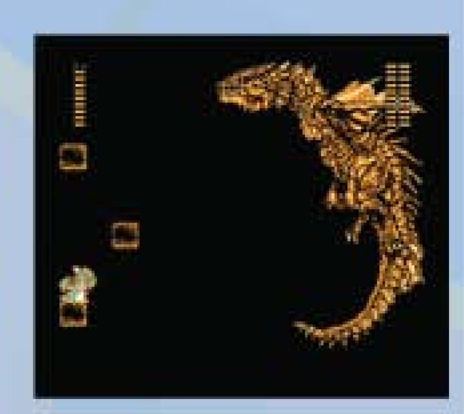
SEIREI DENSETSU LICKL TAITO
推出时间：1992年
备注



作为 FC 末期推出的游戏，《圣铃传说》在画面、音效上都算不上突出，但凭借其流畅的操作性和适中的难度还是受到了玩家们的喜爱。

Q 版的人设充分反映了游戏的童话色彩，为了打倒从封印中逃出的邪恶魔导士拯救王国，收到国王飞鸽传书的 4 位勇士聚集到一起共同战斗。在完成了各自最初的关卡后，在游戏中按下 Start 键就可以自由切换这 4 名角色进行游戏。少年各方面能力均衡，是关卡攻略的主力；小飞龙拥有滞空飞行能力（有时间限制），它蓄力两次后的攻击力巨大，是 Boss 战的主力；盔甲战士，笨重的他能自由行走在尖刺上，而且在近身战中铁拳连击的威力惊人，也是 Boss 战主力，不过由于他不能下蹲，所以对一些攻击会避之不及；小老鼠体积小，能通过某些特定地点取得道具，不过防御力就不能让人放心了。游戏关卡的设计可以说都是根据各位角色自身的特点定制的，不想被 A 得郁闷就千万不要嫌麻烦，遇到不同形势就切换不同角色吧。





游戏初期各位角色的HP都很低，不过一路上可以得到提高HP上限的道具（打倒敌人后也会随机获得），根据战术需要给他们合理分配可以为顺利通关打下基础（个人觉得对Boss战的两名角色应优先考虑啦）。

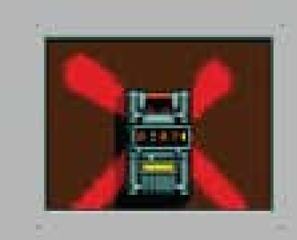
爆裂先锋

THE GAME INFORMATION 爆裂先锋 ACT
MD
CRACK DOWN SEGA
推出时间：1990年
备注

又一个与人工智能作乱为题材的游戏，这次的英雄是两名特遣队的爆破专家本与安迪，他们的使命就是潜入该邪恶组织内部，并用一种新型的定时炸弹摧毁基地设备资源。

没有华丽的画面、不见刺激的搏杀，但只要你能静心玩上一会儿就会发现，其实它还是别有一番乐趣的。游戏的目的很简单，就是在每个版面上有标记的地方安





置定时炸弹，并在爆炸之前顺利脱出。游戏中主角共有 4 种攻击手段：徒手搏击、机枪、榴弹枪和超级炸弹。由于后 3 种都有数量限制，所以切不可像玩《魂斗罗》那样图痛快而胡乱挥霍，毕竟敌人也有着不同种类和不同武装，该火拼时不要吝惜，能格斗解决的就尽量省下弹药吧。



游戏画面中的资讯很详细，小地图中敌我双方以及标的都一目了然，而敌人的类型和攻击方式也都有显示（看来这先发的情报战是我方取胜了）。准备完全后，赶紧拉上同伴一同参加这次行动吧。

麦当劳之财宝岛大冒险

THE GAME INFORMATION MD 麦当劳之财宝岛大冒险 ACT
MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE TREASURE
推出时间：1993年
备注





世界快餐业的巨子麦当劳为题材的游戏，按理说也应该是经营快餐店或制造快餐一类的SLG才对，不过Treasure 可不擅长制作这种类型游戏。作为主角的麦当劳叔叔罗纳德在路上不经意间拾到一张残缺的地图，好奇心的驱使下，为找出其中的秘密，他开始了一场冒险，然而有 3 个诡计多端的家伙正在某处暗暗注视着他呢……



从画面和音乐来看，该游戏确实散发着Treasure特有的那种明快风格，然而战斗成份的不足使得Treasure未能展示自身的最大制作特点，这与我们所期待的那种“麦当劳火枪手”感觉擦肩而过。不过这并不代表该游戏不好玩，从游戏中罗纳德拉跳躲闪这诸多细致动作足以看出Treasure确实是下了一番功夫的，而丰富的道具以及迷你游戏等要素，更为这个梦幻Party作了进一步点缀。

水管梦想曲

THE GAME INFORMATION SFC 水管梦想曲 PUZ
PIPE DREAM BULLET PROOF
推出时间：1989年
备注

提到经典的PUZ类游戏，大家首先想到的恐怕是花样众多的“方块”吧。然而《水管梦想曲》凭着自己独特的创意，在该领域占据了一席之地，蕴含其中的乐趣和挑战性只要玩过这个游戏的朋友至今都仍津津乐道，不信你可以问问国内游戏汉化名人chrono。







学习工民建专业的朋友一定会涉及到楼房管道分布，在确保管道通畅的情况下如何根据不同房间构造做到合理、美观确实需要好好花费心思来设计。这里你就将扮演一个小小的管道铺设工，必须在规定时间内用不同造型的管件将两个接口连接起来，其间还要注意管件使用数量必须超过其规定。随着时间的流逝，当你看着水缓缓流出，而连接工作还未完成，那种紧张急迫的感觉真不亚于拆弹人员眼睁睁看着炸弹倒计时临近呢。另外，为了提高游戏的乐趣，制作商还在游戏中设计了许多道具，或许你偶尔可以通过这些东西来化解一些紧急情况。

命运战士

THE GAME INFORMATION SFC 命运战士 STG
SOLDIERS OF FORTUNE SPECTRUM HOLOBYTE
推出时间：1993年
备注

忽然发觉本期几乎成了人工智能相关的游戏专辑，这个来自欧美的STG同样描述的是英雄与拯救的题材，不过其中加入的金钱与能力强化设定，似乎更接近赏金猎人的感觉。





关卡中的许多类似放电器的设备控制着过关大门，仔细搜索地图将它们都打开是首要任务。当然也要尽可能多杀敌赚钱，因为过关后可以通过金钱强化能力、购买道具等，其中包括：生命增加、技能增加、HP提升、速度提升、特别炸弹增加、武器强化以及"完全强化"。只要你的金钱够多，通过不断进行"完全强化"和武器强化，就能将能力值提升至最高，当然技能也能尽数获得。游戏分单人、双人两种模式，在单人模式下将有一名NPC角色与你并肩作战，而他的能力也是可以强化的。



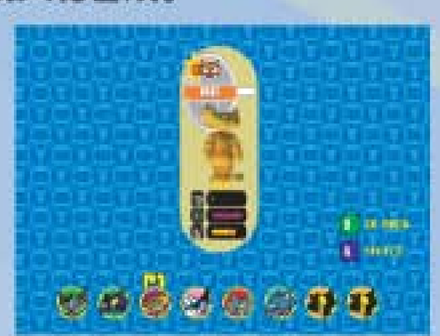
欧美有着很强的科幻文化底蕴，他们这方面的想象力与创造性在电影上的发挥已经让人叹为观止，然而这方面的游戏却鲜有佳作。不知道大家对这个在PC游戏界有着很强制作实力的公司是否有印象，著名的《俄罗斯方块》的最初版本就是该公司为IBM兼容机所开发的。

捕鼠记

THE GAME INFORMATION N64	捕鼠记	ACT
	RAT ATTACK	PURE ENTERTAINMENT
	推出时间：1999年	
备注		

当年FC著名的《猫和老鼠》（就是那个控制小老鼠在皮筋上弹来弹去偷家俱的游戏）让猫猫们的威风大扫地，而这次它们终于有挽回声誉的机会了。在该游戏中，玩家就是控制小猫用"索套"将出来搞破坏的老鼠一只只"绳之于法"，然后踏上固定的按钮"宣判死刑"。当捕捉完版面内所需的老鼠后，会出现一扇闪光门，在规定时间内溜进大门就大功告成。







游戏共有8只捕鼠特工猫供大家选择（包括两只隐藏的），虽然设定有不同能力，但使用起来差别并不是很明显。随着游戏的升级，老鼠们的活动会越来越猖獗，动作也越发敏捷，加上重重机关和诸如大狗的搅局，要使四处分布的家俱完好无损还真不容易呢。不过只要一次性杀死3只以上老鼠，就会出现提升小猫能力的道具，利用好这点会对过关有所帮助。

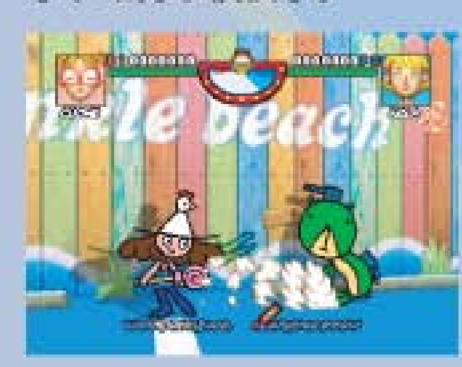
蜡笔小子大作战

THE GAME INFORMATION N64	蜡笔小子大作战	FGT
	RAKUGA KIDS	KONAMI
	推出时间：1998年	
备注		





暑假中的一群小伙伴开始了他们的探险，目标是一个山洞里的古遗迹，在这里，他们发现了8支神秘的蜡笔，用它们画出的东西都能变得活生生。然而镇上一个喜欢欺凌弱小的家伙瓦尔（Val）抢走了其中两支，并画下自己的帮凶到处闹事。为了小镇的安宁，6个小伙伴决定分别用剩下的画笔画出自己心目中的英雄来对付瓦尔、维持小镇秩序。



不知大家心目中的英雄是谁，我可是万分喜欢《FFX》中的召唤兽"用心棒"，他那冷艳寒光闪过一刀灭的斩魔刀实在可算是游戏史上无差别攻击的究级必杀技了（塞依法：那是因为他没遇上我，哼）。面对这么一个童趣盎然的格斗游戏，大家完全不用过于对其系统和判定等专业性的设定进行深究，在玩厌了海量"型英帅靓正"为主风格的游戏后，这个涂鸦小英雄之间的喧哗打闹就当是拾掇童心吧。

蜡笔小子大作战(RAKUGA KIDS)
相关秘技

***选择Inoz：游戏总时间超过两小时，在角色选择画面按住L键选择Mamezo即可。**

***选择Darkness：游戏总时间超过5小时，Darkness就会出现在角色选择画面供选择。**

***眩晕速度选项开启：游戏总时间超过10小时就可开启该选项。**

***魔法限制选项开启：游戏总时间超过15小时就可开启该选项。**

***连续限制选项开启：游戏总时间超过20小时就可开启该选项。**

***自由魔法选项**

开启：游戏总时间超过25小时就可开启该选项。

***无伤害选项开启：游戏总时间超过35小时就可开启该选项。**

拾忆小苑·神佑擂台

—初回版— Believe,God always bless the ring!

这是一个强者的世界，这里没有哄笑和嘘声，只有赞叹和目瞪口呆。随着游戏环境的变迁，面对大堆的游戏或者模拟器，我们已经很难再体验过去那种抱着一盘卡百玩不厌的情境。游戏注意力的分散无可避免使得游戏精度降低，今天的你是否也会感慨自己的技术已经大不如前呢。失去对自己游戏潜力的挖掘是可悲的，当看到别人骄傲地炫耀对某某游戏一命通关，相信大家也会跃跃欲试吧。

挑战无极限，通往巅峰的道路不止一条，如何挖掘全靠自己的一双手。这个舞台是属于大家的，如果你某个游戏有绝对自信，可以尝试通过用模拟器将破关过程录下发给我们（taka@gamelive.net）或者发到我们EZ社区录像区（http://bbs.emu-zone.org/forumdisplay.php?f=23），同时请附上简单的游戏要点说明（机种不限，杜绝任何修改）。希望大家多多捧场，我们所追求的就是最强、最狂与无敌。

主持人/Hayate

FC《蓝影》（Taito版《赤影战士》）一命通关！

玩家：Exim



简评：一路上伴随着疯狂的跳跃，敌人无视，宝物也基本无视，若非动使用雷击痛击带老鹰的Boss，Boss战基本毫发无损！

等级评定：

FC《希特勒复活》一命最速通关！

玩家：Feit(dan)



简评：除了必要的道具外，其余关无视，除了对关卡异乎寻常的熟悉外，其游戏过程中超常的吊索水准简直令人发指！

等级评定：

FC《魂斗罗》大无畏之一命通关！

玩家：Genisto



简评：该游戏一命通关并不难，Genisto过人之处在于其游戏过程中从未停顿或后退……

等级评定：

FC《成龙》一命快速通关！

玩家：Phil & Genisto



简评：极低的回头率使得其每关时间均不低于1500。

等级评定：

FC《热血硬派》不伤血快速通关！

玩家：Richard U



简评：杂兵无视，Boss也如同玩偶般被翻弄于鼓掌，够热血、够痛快！

等级评定：

FC《Track & Field》最强挑战！

玩家：Arc



简评：对于一个百米7秒2、射击弹无虚发、三级跳远跳出沙坑的超人还能说什么……

等级评定：

FC《未来战士》只损毫发快速通关！

玩家：Warp



简评：游戏中很可惜被撞了一下，除此之外的躲闪腾挪都属完美！

等级评定：

FC《Super Turrican》超速通关！

玩家：Exim



简评：同样出自Exim之手，对该游戏不是很熟悉，面对更为复杂的关卡他在录像中表现出的疯狂程度犹胜《赤影战士》。

等级评定：



作为今次的初回版，我们选择了FC游戏为引子，毕竟它是我们梦开始的地方。前面已经说了，今后的擂台是面向各机种开放。而且对于入选的玩家，我们将赠送该期杂志作为纪念和鼓励。大家尽管磨拳擦掌放马来吧！



作品介绍

《异度装甲》（XenoGears）是Square于1998年发表于PS上的一款RPG游戏，相信接触过PS，甚至只要接触过家用游戏主机的玩家都对这个游戏有印象。游戏的内容取材自高桥哲哉整个异度系列中的第五章，记载了弑神之宿命的尾声，无论是厚重的世界观、深缘的剧情都让人叹而观止。在沉重而矛盾的世界背后牵扯出优秀的故事，绝大多数的玩家都受到《异度装甲》故事的吸引而投入到这个异度世界去体会其中的恢弘与神秘，所有这些组合在一起就成就了该游戏“神作”的称号。

这是一段漫长但仍充满激情的过程，相信汉化小组的每个成员都有这种感觉。从2003年3月Agemo把这款游戏正式提上议程开始，到2004年6月23日，历时十六个月的中文化工程结束，翻译的文字量达到70多万，在核心制作人员总计4000余小时的努力工作下，这款完美无缺的《异度装甲》中文版终于呈现于我们面前。



补丁说明

补丁是属于外挂型补丁，只对应日版的《异度装甲》，在补丁压缩包里有两个文件：SLPS_011.60与SLPS_011.61，分别对应两张盘，下面是针对不同的游戏方式来说明补丁的使用方法。

模拟器

使用模拟器运行游戏相信是绝大多数读者的选择，用ePSXe和VGS都能完美地运行该游戏，这里建议大家使用ePSXe来运行游戏，效果会比VGS好。

ePSXe上面运行



使用模拟器运行游戏，无论是画面还是兼容性来看，ePSXe都是首选。

1. 首先得保证使用的ePSXe是1.52或1.60，同时尽量使用最新版的插件，这期光盘上附带了ePSXe1.60以及新版的插件，需要先解压到硬盘。

2. 把补丁压缩包解压到模拟器ePSXe目录下的Patches目录下。

3. 把本期杂志B盘中的游戏镜像解压到硬盘中，文件格式为Bin。

4. 运行ePSXe的主程序，选择File栏下的Run iso，选择日版游戏的镜像就可以自动加载游戏补丁开始游戏。关于模拟器的设置我会在后面给大家详细讲解。

VGS上面运行

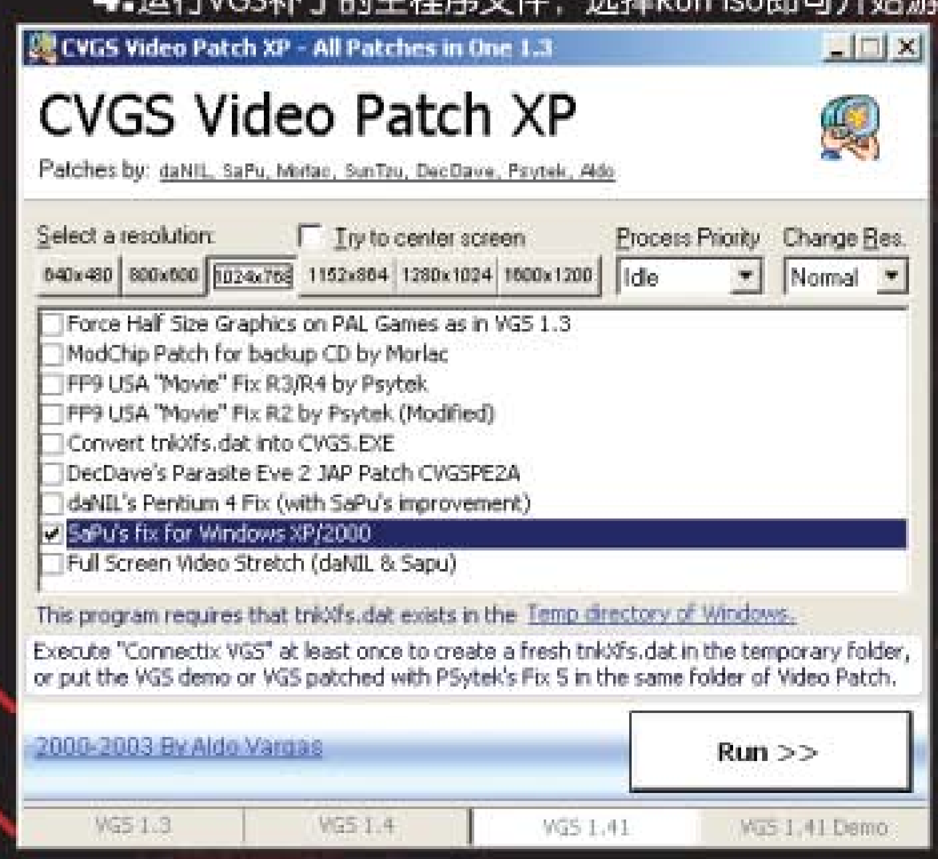
VGS的第一个好处是对电脑配置要求低，所以如果你的电脑CPU频率低于300Mhz的话，推荐使用VGS进行游戏；另外一个好处是VGS不需要进行复杂的设置。

1.光盘中附带了VGS1.41的原版和最新的补丁包，把它们都解压在硬盘的同一目录

2.使用ppf补丁软件给游戏镜像打补丁，光盘上已经附带了相关的工具（ppf-o-matic的3.0版），可以给日版游戏盘方便地打补丁，安装该软件后按图的方法对游戏镜像打补丁。

3.用Daemon　Tools虚拟光驱加载游戏的镜像文件，确保Daemon Tools的虚拟光驱的盘符为第一个盘。

4.运行VGS补丁的主程序文件，选择Run iso即可开始游戏。





游戏主机

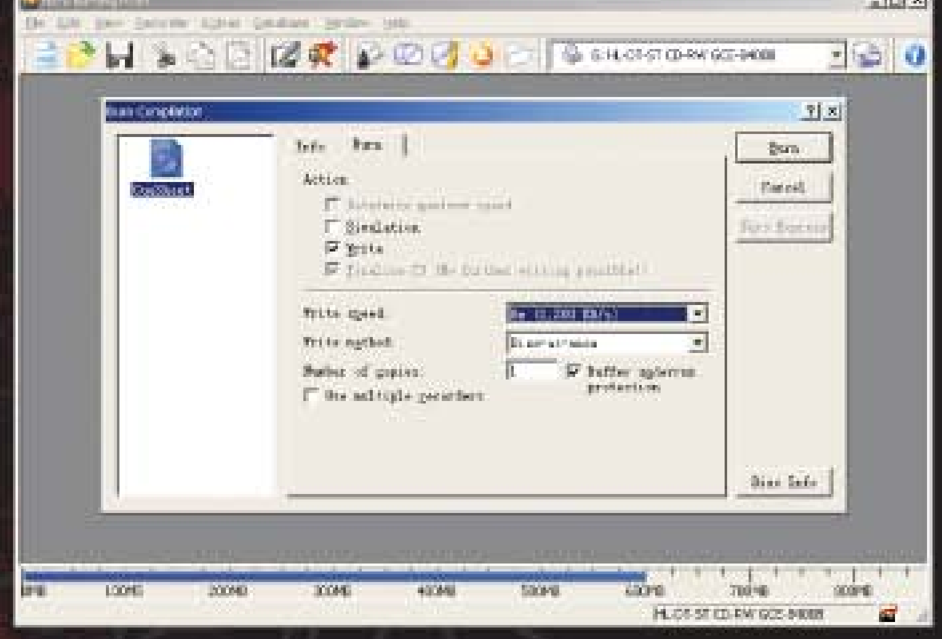
对于拥有PS或PS2主机的玩家，将其刻录成游戏盘在游戏机上玩的效果自然是最好的。

1.首先我们必须使用ppf补丁软件给游戏镜像打上补丁，打补丁的方法与VGS模拟中步骤一样。

2.把打好补丁的镜像直接刻录到刻录光盘上，制作小组建议大家使用三菱蓝刻录盘（Blue Platinum）。

3.关于刻录软件选择，Nero或者Alcohol120%都可以，对于游戏盘的刻录，Alcohol120%的稳定性要比Nero强不少。

4.刻录速度尽量选择最低以保持稳定性，要使用刻录软件的镜像刻录功能，而不要把镜像当普通文件直接刻录。



补丁特色



由于首次发布的1.0版会出现在PS/PS2上停留在片头菜单不能进入游戏的Bug，所以下面内容是针对已修正该错误的1.11版。

1.最具特色的无疑是制作小组在放置于游戏开始前的词典（载入游戏镜像后不要按开始键就会进入词典菜单），这里有详细的相关名词解释、人物介绍和一部完整的异度历史年鉴，制作小组用心之细值得我们致敬，这个词典外壳的加入无疑让游戏更具有收藏价值。

2.开场、过场动画的外挂字幕是制作小组们敬业的又一体现。为了不让补丁容量过大，制作小组花费了近150小时来研究如果对游戏动画进行外挂字幕，当然，我们现在所看到的效果是完美的！

VGS上面运行

3.遇敌率设定、视点调整、快速对话是游戏非常有益的补充，制作小组通过行动告诉我们，这个汉化版不但完全汉化了游戏，而且让游戏玩起来更轻松，这个激动人心的功能使用方法如下：

(1)针对原游戏遇敌率过高进行了改进，玩家可随时调整遇敌率。

不遇敌　：按住上，再按START

每步遇敌：按住下，再按START

正常遇敌：按住左，再按START

(2)加入了视点功能，可以从高处俯视。

视点启动：R2

视点调低：R2+SELECT+○

视点调高：R2+SELECT+×

(3)如果玩家想快速跳过长篇对白，可以用快速对话功能。

快速对话：L2（按住）

4.实用的说明书，除了汉化介绍和小组介绍外，我们还能从汉化包的说明书中找到一些游戏中可能出现的问题解答、模拟器的基本配置方法和游戏的流程攻略、隐藏要素。



模拟器优化

这里主要讲的是使用ePSXe模拟游戏时的优化，优化主要从画面和音乐这两个方面来进行，下面是针对高端和低端两类不同的电脑用户来进行优化。

显示插件配置

ePSXe在模拟《异度装甲》中文版中产生的问题几乎都是由于显示插件，下面按效果分成几类配置提供给大家，大家可以按需参照。

1. 软加速插件

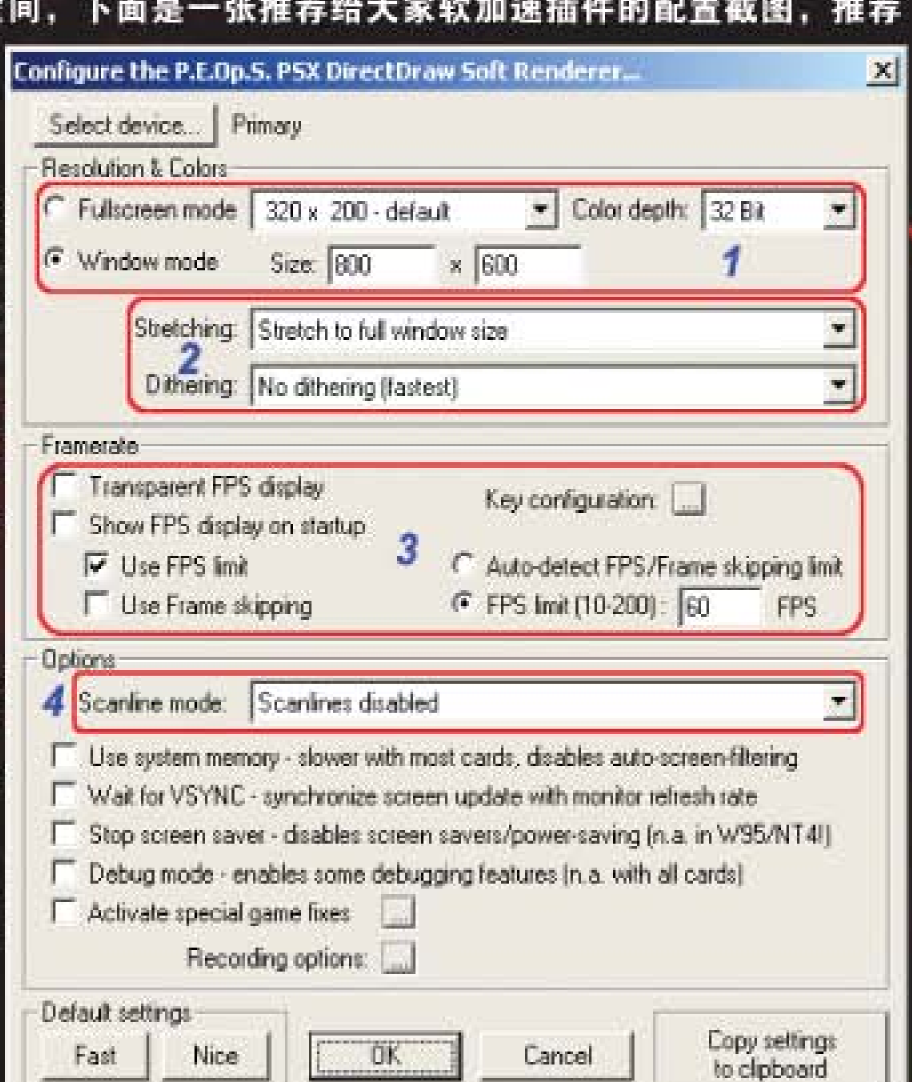
要使用软插件显示，必须先在ePSXe中选择软加速插件P.E.Op.S软加速插件1.16，选择这个插件的方法为：

- (1)运行ePSXe的主程序。
- (2)在主界面中选择Config菜单的Video项。
- (3)在Select Video Plugin中选择P.E.Op.S Soft Driver 1.16，如图所示。



这是最稳定，速度最快的方式，但由于采用全软件渲染画面的方式，多边形的锯齿非常明显，画面也较差。鉴于这个方式的高稳定性和高兼容性，推荐给电脑配置比较低的玩家使用，同时由于《异度装甲》使用了不少全屏抖动的特效，而3D显示插件对这个特效的支持不够好，因此可能导致无画面的情况，这里建议大家改成这个软插件方式来略过这些场景。

当然，即使使用软加速插件，我们还是有不少画面优化的空间，下面是一张推荐给大家软加速插件的配置截图，推荐配置为CPU是500Mhz以上，内存有128M，显卡无特别要求。



下面针对配置图来给大家讲解一下。

- (1)这栏是定义游戏画面分辨率的，点选Fullscreen mode，则是选择全屏模式；点选Windows mode则是窗口模式，后面是全屏模式下的分辨率，大家可根据实际情况选择。Color Depth为色深，可以选择16位色或32位色，32位色画面自然较好，但对电脑的要求也相对提高。
- (2)Stretching栏可以定义画面的特效，标准情况下选用第一项把画面扩展到整个窗口就可以了，选用Super 2xSal等画面渲染效果可以优化画面，但同时也会大大降低游戏运行速度，对于CPU速度快但显卡较差的读者可以考虑选用。Dithering则是画面抖动选项，该项也会影响运行速度，一般情况使用无抖动即可。
- (3)这里用于设置游戏的运行速度，勾选上Use FPS Limit可以限制游戏的运行速度至标准速度，对于游戏标准速度的定义，把FPS Limit设置为PAL的60帧即可，对于低速机器在不得已情况下可以考虑使用跳帧Use Frame skipping。
- (4)Scanline Mode为扫描线模式，可以对画面进行抽线效果，使用抽线画面并不会太影响游戏速度，大家可以根据自己的喜好选择，使用nVidia系列显卡的读者可以考虑选择第三项Double blitting模式，效果不错。

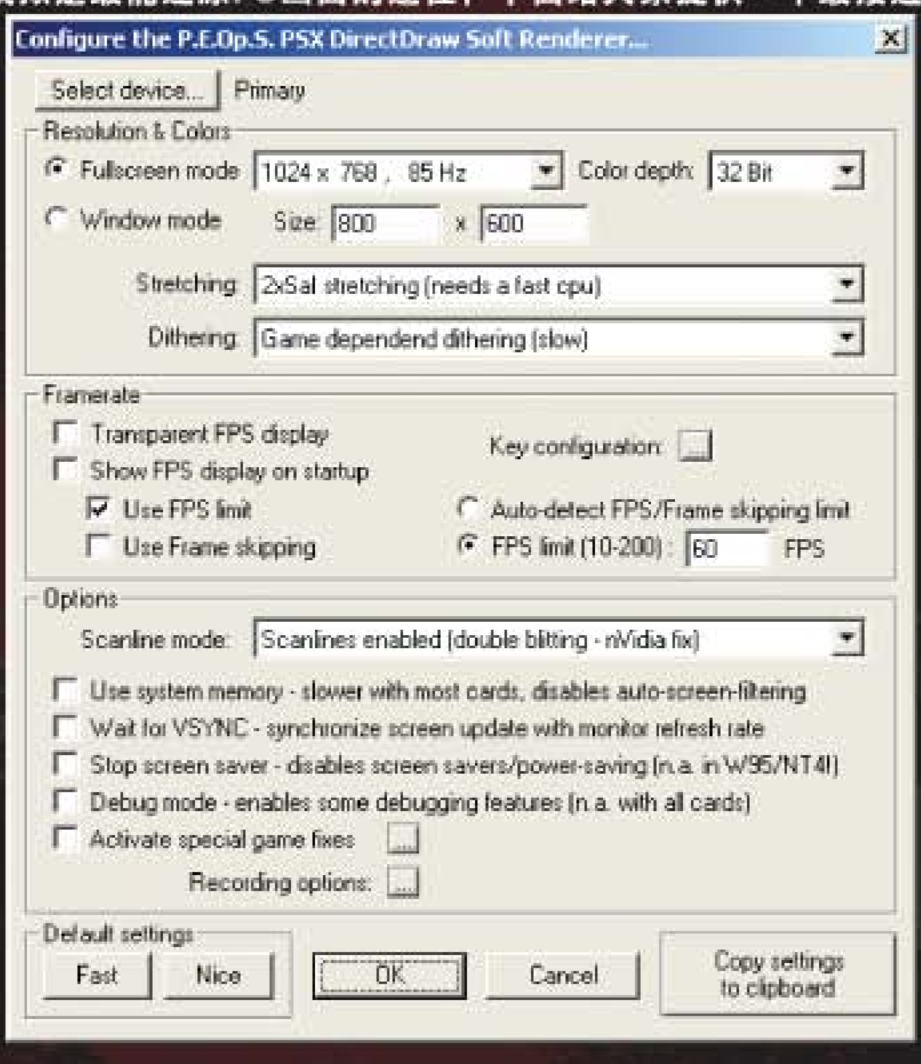
其他的选项基本不用选择，并不会影响游戏画面的优劣。

VGS上面运行

另外，由于PS本身也并不支持3D渲染，通过软加速插件模拟是最能还原PS画面的途径，下面给大家提供一个最接近真实PS游戏画面的配置。

把画面设置为全屏，分辨率设置为640*480 ～ 1024*768之间（两个分辨率的画面效果没太大区别），屏幕拉伸使用“2xSal stretching”模式，虽然比较耗CPU资源，但效果不错，抖动模式可以随意选择。这个配置的重点在于Option栏中的Scanline mode项，通过抽线可以避免游戏中的锯齿，这也是PS采用的方式，nVidia卡选择第三项，其他卡选择第二项，通过抽线虽然可能会令画面比较暗，但可以令图象更圆滑，相信老玩家一定会喜欢这个配置。





2. 3D加速插件

利用电脑的显卡对画面进行优化是模拟器最大的优势，利用这个优势ePSXe能拥有比真实PS主机更强的画面，下面来介绍一下如何让你的机甲在游戏中更漂亮！

对于绝大多数的电脑来说，Pete's OpenGL Driver 1.75是最好的选择，适用于ATI、nVidia等目前流行的显卡；而对于拥有目前市面上的高端显卡的读者，可以考虑使用Pete's OpenGL2 Driver 2.5，这个插件将利用你显卡的所有强大性能来优化游戏画面。

Config Video
Select Video Plugin
Pete's OpenGL Driver 1.75
Pete's OpenGL Driver 1.75
Pete's OpenGL2 Driver 2.5
psx emulation cheater 2.5
Segu Direct3D Driver 1.3
Zen OpenGL Driver 0.3
[Next3D] 1.5
[NextGL] 1.12
OK
Cancel

使用Pete's OpenGL Driver 1.75的最低配置为：

CPU 1GHz或以上；内存 256M或以上；显卡 Geforce 256或以上

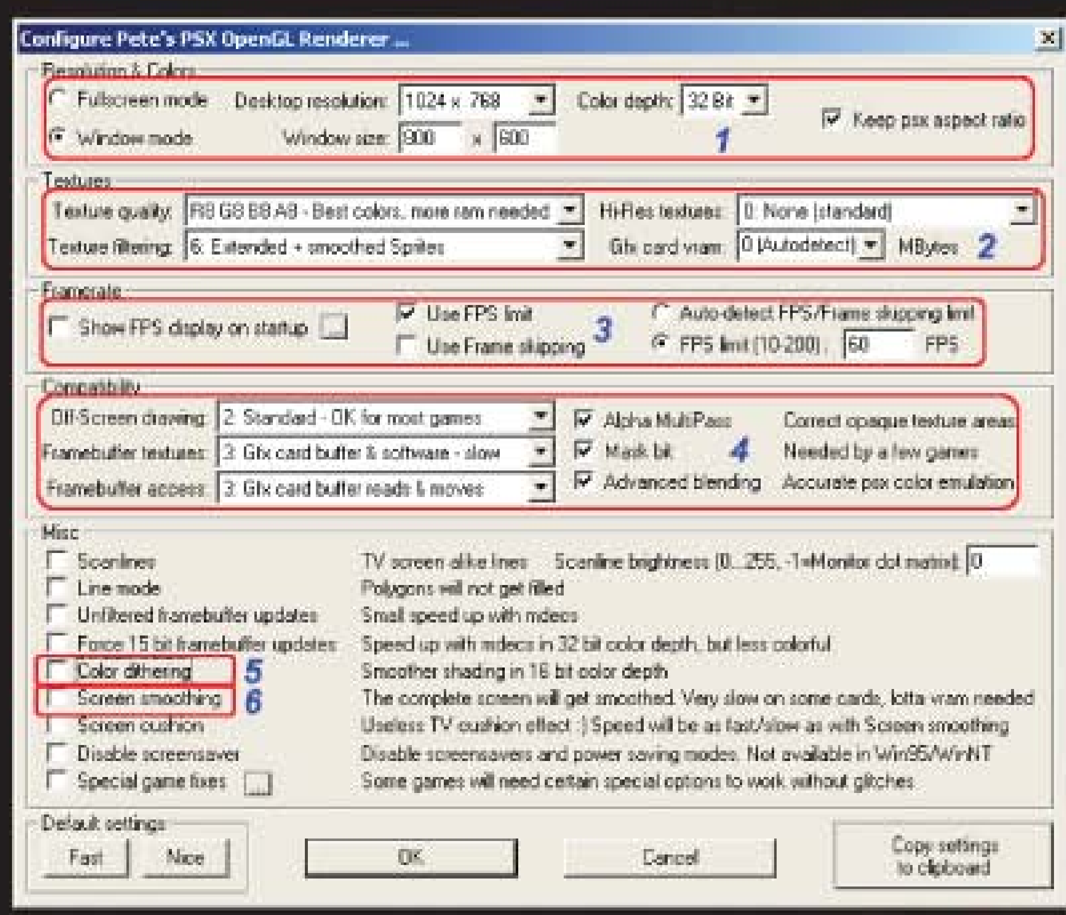
要使用3D插件显示，必须先在ePSXe中选择Pete's OpenGL Driver 1.75或Pete's OpenGL2 Driver 2.5，选择这个插件的方法为：

- **(1)运行ePSXe的主程序。**
- **(2)在主界面中选择Config菜单的Video项。**
- **(3)在Select Video Plugin中选择Pete's OpenGL Driver 1.75或Pete's OpenGL2 Driver 2.5，如图所示。**

下面针对配置图来给大家讲解。

▶(1)和软加速插件配置一样，这里是设置游戏画面的分辨率，可根据实际调整，需加快速度的话，调整到640 x 480即可。值得注意的是，如果配置不够选16bit色深的话，可以同时勾上第五栏的Color dithering（颜色抖动），这项是专门针对16位色优化画面的选项。

▶(2)这是设置纹理的选项，Texture quality设置纹理质量，当然是选RGB色和Alpha透明都为8以获得最好效果，Texture filtering纹理过滤可以根据实际情况选择，6为既过滤多边形纹理也过滤2D画面，但同时可能造成2D画面出现破裂。这里提供一个解决方法，选择4过滤多边星纹理而不过滤2D，勾选第六项Screen smoothing（屏幕圆滑），可以让画面获得最好效果，但同时也会大大降低运行速度。Hi-Res texture是选择纹理填充方式，如果需要获得更好画面，可以选择1:2xSal （2倍抽线）或2:Steched（扩展），这项也非常耗费系统资源，一般选择None即可。“Gfx card vram”用于选择显卡的内存，建议选自动检测（Autodetect）。



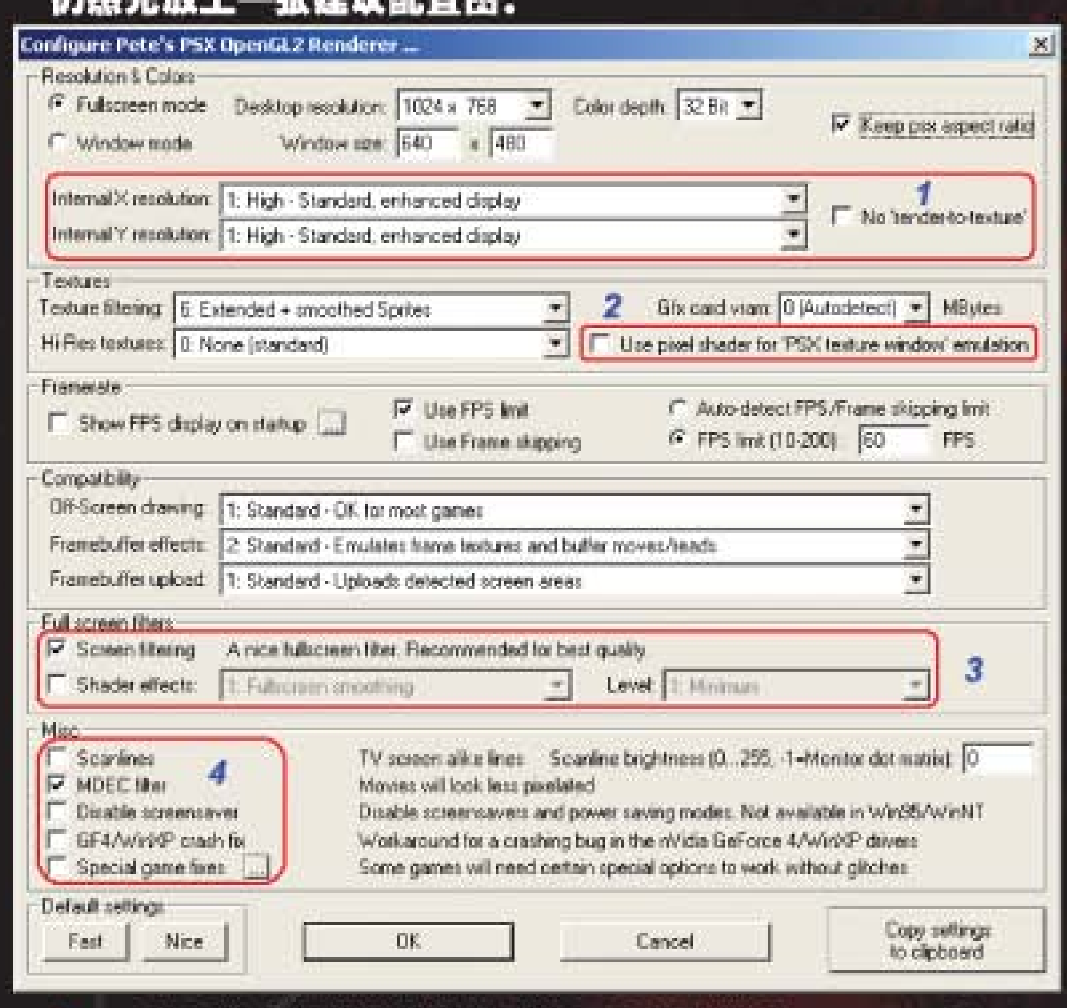
(3)与软加速插件配置一样，这里是设置游戏的帧速，限制为60帧以得到标准游戏速度，如果机器速度不够快，可以考虑使用Use Frame skipping（跳帧）。

(4)这是决定模拟中特效显示的选项，《异度装甲》使用的特效比较多，只有当Framebuffer textures（纹理帧数缓存）选2或3，Framebuffer access（帧缓存存取）选3或4，游戏中部分效果才能正常显示，比如开场战斗时全屏画面抖动、切换场景等，如果速度过慢可以考虑使用软加速插件过这些剧情。在速度允许下，左边三项都选3，右边的选项都勾上。（注：如果是GeForce级别以下的显卡，左边项都应选择0，而TNT等级别显卡应该不支持这些效果）

当然，如果拥有更高配置的硬件并想获得最好的效果，3D加速插件Pete's OpenGL2 Driver 2.5将是最好的选择，使用Pete's OpenGL2 Driver 2.5的最低配置为：

CPU 2GHz或以上；内存 256M或以上；显卡 Geforce FX5600或以上

仍然先放上一张建议配置图：



这里大多数配置选项都和Pete's OpenGL Driver 1.75一致，就不再重复，大家可以参照上面的说明来调整，下面给大家讲一下OpenGL2插件的特殊地方。

▶ (1)这里可以设置画面X坐标和Y坐标内部解析度，设置越高画面也越清晰，当然要求也越高。因为这里是改变PS游戏画面本身的画面解析度，需要比较大的显存，如果没有128M的显存，建议两项都选择1。如果勾上No render-to-texture，能保持纹理解析度不变，以避免造成某些画面变形。

▶ (2)Pixel Shader（像素着色器）并不是所有显示卡都支持的特效，而只限于Radeon 9700pro、GeForceFX等高端显卡，支持Pixel Shader是这个插件最突出的地方，Pixel Shader即使在目前的绝大多数电脑游戏中都鲜有使用，如果你有这类高端显卡，勾上这项你将能体验到高科技的魅力，否则还是取消以防止出错，这项是针对窗口模式下运行的优化。

▶ (3)这里的全部优化特效都对应于全屏幕模式，Screen filering（屏幕画面抖动）将是最优先的选择，可以非常大程度地圆滑游戏画面，Shader effect（着色器效果）是对应全屏幕模式下的Pixel Shader，可调整的余地也很大，如果有GeForceFX级别以上的显卡，使用Medien（中等模式）的Fullscreen smoothing（全屏幕圆滑）是比较好的选择。

▶ (4)这里的选项我们基本见过，值得注意的是MDEC filer可以优化过场动画的效果，而使用GeForce4系列显卡且为WinXP操作系统的玩家记得勾上GF4/WinXP crash fix以防止出现崩溃现象。

显示插件就此配置完毕，除软加速插件外，另外两款3D加速插件都可以通过打开显卡的“全屏抗锯齿”功能来进一步优化游戏的画面，通过Windows控制面板的显示属性，进入高级栏，找到显卡属性，在如图的“3D平滑处理设置”中开启抗锯齿，根据显卡性能选择对应的抗锯齿级别，可以让游戏画面效果得到进一步的提升。





声音插件配置

声音插件的配置非常简单，首先我们得进入声音插件选择界面，把下面的三栏都勾选上，这样才能有游戏音效和动画播放的声音。关于声音插件的选择，推荐使用下面两个：

*ePSXe SPU core 1.5.2

这个插件是ePSXe内置的声音插件，稳定性和速度都是一流的，声音效果也比较宏亮，毋须配置即可使用。

*Eternal SPU Plugin 1.41

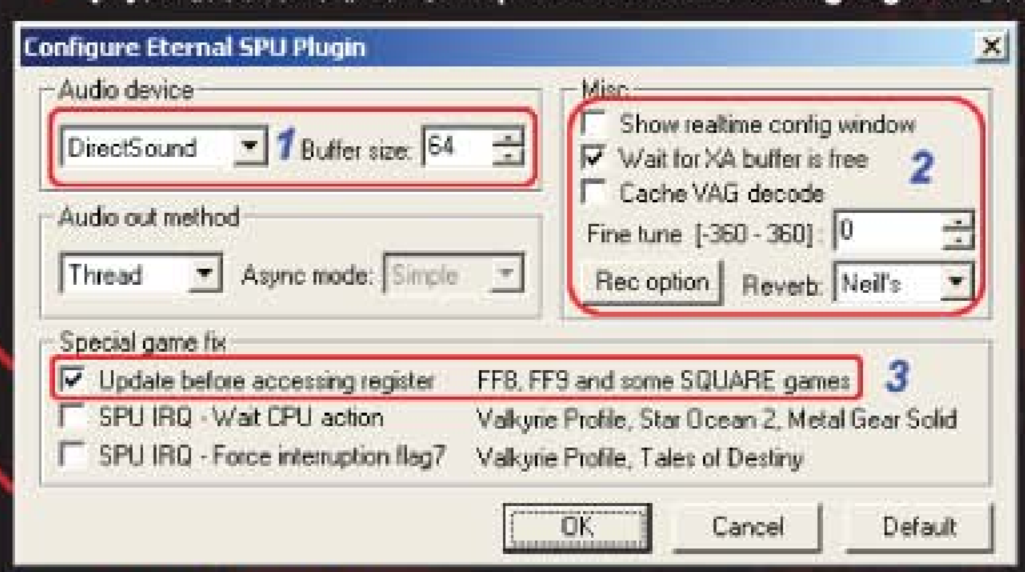
这是作者目前使用的声音插件，要求稍高，声音效果非常细腻准确，几乎能对应所有的PS游戏，进入配置菜单我们可以看到不少的选项，一般保持默认配置就可获得良好的效果，同样也可以适当调整获得更好效果。

▶（1）在音频设备中一般选择DirectSound即可，对于某些波表能力强的声卡诸如Yamaha、创新Live系列等，可以使用Wave Mapper对应某些游戏获得很好的效果。后面的Buffer size用于声音缓冲，如果游戏音乐播放出现断续现象可以考虑加大数字。

▶（2）勾选上Wait for XA buffer is free可以让低端机器播放游戏动画时声音保持流畅，至于Reverb效果大家可以凭自己喜好选择。

▶（3）在《异度装甲》中勾上Update before accessing register可以让音效更稳定。





问题解答集

1.为何我在游戏中无法控制角色，我已经设置好按键了?

答：首先确认手柄设置是否完整，手柄设置里面的类型应选Digital（数码），而不要选analog（模拟），也可以在游戏中按F5来切换模式解决该问题。

2.我运行到游戏某个战斗画面就死机，例如“休比拉艾尔战”，如何解决?

答：这可能和3D加速插件相关，可以在显示设置中换成软加速插件P.E.Op.S Soft Driver 1.16尝试跳过死机段，如果还无法解决就可能是游戏的镜像文件损坏，可再从光盘上解压一次运行。

3.为何我通过PPF对游戏镜像打补丁后，刻录到光盘上无法在PS主机中运行?

答：首先确定汉化补丁版本为1.11修正版，1.0版补丁是无法刻录到真实机上游戏的。另外，刻录软件尽量使用Alcohol120%或Nero，不要把镜像当普通文件刻录，刻录速度保持在8速以下。

4.为何我在PS2上无法存档?

答：在PS2上运行该游戏存盘需要使用PS的记忆卡。

5.我是否能在XBox上运行该游戏?

答：可以，首先得在XBox上安装模拟器Pcsxbox，然后把游戏镜像刻录成盘或直接拷贝到XBox硬盘上，载入即可完美运行。（美编：ps2不能玩xbox却能玩……）

6.汉化版的游戏存档是否能和以前日版的通用?

答：日版的存档可以直接使用，但汉化版存档无法在日版中使用。

7.在游戏播放某些动画时候出现死机现象如何解决?

答：可以在模拟器中按F7略过。

最后列出制作小组的名单，向他们再一次表示我们的谢意。

◆四位核心制作人员

剧情主译：bluerabit、wooddoo
文饰、游戏系统主译：focus
技术：Agemo

◆感谢人员名单

小孔：游戏系统中物品的翻译以及名词语源表等帮助
chenke：一些剧情翻译，讨论以及对整个项目的支持
gooncraft：一些剧情翻译
bonnwang：仔细的BETA测试
Seraph_Z：仔细的BETA测试
coyote：一些剧情翻译
darkmomo：感谢他提供的PS机作测试用
psi、monkeyking：中文版logo制作
lala：BETA测试，以及文饰之前的错字检查
天華：文饰之前的错字检查
ranger：文饰之前的错字检查
steedking、kckc：天幻的异度专题制作
デステイニー、cloud_ZERO：日美版攻略等
wing0：大量记忆卡存档，以及比较全的金手指等

向他们致敬，并期待着他们的下一作《北欧女神》中文版。

专题企划

不该被遗忘的汉化故事

文/GXB

写这篇文章的动机很简单：经常在网上或者一些杂志上看到有《汉化的历史》、《汉化的故事》一类的文章，但是看得多了，发现这些文章中对一些汉化的先驱者们以及一些早期的商业汉化公司写得十分含糊，甚至错误连篇，而这类文章的作者中有一些还是我十分熟悉的“圈内人”，可见有相当一部分人对过去那段辉煌的汉化岁月其实并不甚了解！究其原因我想可能是因为电子游戏在国内一直被人误解，认为不过是玩物丧志，不登大雅之堂的玩意儿，加之早期的一些汉化公司大多也逃不过“做盗版的”这个概念，名不正则言不顺，由于一直处于“半地下”的状态，相关的资料也十分欠缺，久而久之就形成了现在这种情况。近来随着“中文游戏补完计划”的开始和实施，一些濒临失传的游戏以及即将被湮没的资料被重新发掘，从这些零散的历史碎片中我们已经能基本梳理出那段辉煌岁月的大致脉络。在上个世纪的最后十年里，有那么一些人，有那么几个公司，他们最早举起了“汉化”的大旗，这些先行者们用自己的汗水和热血浇灌着中文游戏的种子，直到这种子在广大玩家的心中开花结果，虽然以现在的眼光来看那些早期的很多作品很“幼稚”，很“原始”，甚至很“垃圾”，但是他们的功绩是谁也不能抹杀的！他们，不应该被玩家们忘记……

按照汉化界现在通行的惯例，汉化的历史基本可以分为“史前期”和“同人汉化时期”。所谓“史前期”就是指八十年代末九十年代初从福州烟山软件的崛起到九十年代末期这十来年的时间，这一时期所谓“中文游戏”大都是一些地下以及半地下的游戏厂商做出来的，机种主要涵盖FC、MD和GB，其中以FC游戏居多。这些中文游戏几乎都发行过卡带，也都是以盈利为目的的，现在对于这些发行过卡带的游戏用模拟器的术语来表达就是“Prototype”（意为“原型”游戏）。而“同人汉化时期”则是从施珂昱凭一己之力汉化PS游戏《寄生前夜》为标志开始的。随着玩家正版意识的提高，加上游戏储存媒体由卡带向光盘过渡，使得大部分以盈利为目的的非官方游戏厂商基本失去了市场，纷纷倒闭或者转行，在这个风雨飘摇的时刻，施珂昱以一部个人汉化作者的觉醒之作使大家认识到原来汉化也是可以这么做的！随后互联网在国内的迅速发展更使得这一汉化形式飞速传播，这一形式在为很多个人汉化作者和同人小组所认同的同时，也渐渐为广大玩家所认可，直到现在还在继续……限于篇幅，这篇文章主要讲述了汉化“史前期”的故事，由于资料的缺乏，其重点也仅放在了FC的中文游戏上面。好了，下面就让我们切入正题。



付璞编著的《电子游戏一点通》



烟山软件“坦克”系列改版游戏的最后一个产品《导弹坦克》

要追述汉化的历史就要先说Hack游戏的历史，而谈到Hack游戏就不能不提到任天堂的红白机FC。FC是任天堂公司于83年发售的划时代游戏主机，到八十年代中期基本上已经打败了同时期的一些其他公司的游戏主机而确立了自己“一家独大”的地位，但当时在国内，红白机还只是一些海外朋友带给国内亲友的“高级礼物”，知者寥寥。随着国内的改革开放，更重要的是港台地区也掌握了仿制红白机的技术，一些仿造的FC游戏机以低廉的价格迅速占领了国内市场，形成了一股由南往北的“游戏旋风”。其后不久国内也出现了一些合资企业所生产的红白机仿制品，以及盗版的游戏卡带，硬件的本土化使得成本进一步降低。据了解仅1989年经过海关进口的任天堂系列游戏机就多达51.3万台，再加上其他游戏机厂家的相继建成投产，据不完全统计截至90年国内红白机的拥有量超过了500万台，红白机真正成了一种新兴的娱乐方式而为人们所认可，也由此诞生了大陆最早的一批电玩迷。在国内早期的FC硬件仿制厂商中，宁波天马公司无疑是比较有远见的公司之一，他们和

烟山软件一起与当时影响较大的家电类杂志——《家用电器》合作创办了专门介绍游戏机软硬件知识，游戏攻略和秘技的固定栏目，这个栏目在当时也是相当成功。在天马公司没落后，又相继由裕兴公司和小霸王公司出资赞助，而此栏目也培养了国内最早的几位知名的游戏类文章撰稿人，其中又以傅瓒先生最为知名，傅瓒先生所撰写的专著《电子游戏一点通》更是当时市场上发行量最大的游戏类专门书籍（发行了25万多册并多次再版），影响了整整一代人。其实傅瓒先生原本是福州的一名教师，烟山软件的前身也只不过是他所任教的学校——福州十六中创办的校办企业"福州烟山软件技术服务部"。这个部门起初主要从事生产和销售电脑汉卡，后来也开发过一些雅达利2600家用游戏机上的游戏软件，如《航空大战》、《潜水艇》等。怀着对游戏产业的美好希望，也为了挑战自己的能力，傅瓒先生在89年将福州烟山软件技术服务部改为福州烟山软件公司以专门生产和销售游戏类产品，当时跟他一起创业的还有陈天明先生（主要负责软件程序设计）和徐鸿升先生（主要负责硬件开发），以及他的学生黄晓风小姐（在烟山公司负责外联和邮购工作）等十余名员工。烟山公司成立后不久就拿出了自己的拳头产品《超级坦克》（又名《坦克7》，Namco同名游戏的Hack版，号称有7种玩法），这个游戏如果以现在的眼光来看是十分原始的，因为Namco的FC《坦克》其中就自带地图编辑器，所以在此基础上搞Hack是非常容易的，但是在当时这个很有特色，市场上从没出现的坦克游戏却倾倒了一大批人，烟山公司也再接再厉推出了一大堆后继的系列游戏，如《坦克14》、《坦克28》、《1990坦克》，以及后期的《导弹坦克》等等，其Hack水平也是越来越高，从早期简单地图编辑增加关数修改，到中期Hack"船"、"提升子弹威力后能消草的五角星"等宝物，再到后期的"搬砖块加固工事"、"威力巨大的导弹"等能力，真是越出越精。当时坦克游戏首先风靡福州，福州到处都是"坦克游戏室"，甚至连小卖部都摆上一台游戏机让大家打坦克，很多人通宵达旦痴迷于坦克游戏，而一些大型游戏机娱乐场所也纷纷转向跟进，直至后来政府不得不出来整顿当时混乱的游戏市场，我想老一辈的游戏玩家对此应该都还记忆犹新吧？烟山公司本身靠此系列游戏在早期赚到不少的钱，成为当地的税利大户。当然，因为当时的国内D版市场十分混乱，其他的D版商自然不会放过这么有潜力的游戏，所以这个坦克系列游戏就大量被盗版，虽然傅瓒先生已经对坦克游戏进行了登记注册，并在国内打赢了盗版官司，阻止了国内几家厂商的盗版，但当时对港台不法商人的盗版却鞭长莫及。据不完全统计，全球销售的盗版《90坦克》系列卡带应在3000万盒以上，市场上当时最常见的就是一些低K节目合卡，几乎都少不了这个游戏，这些进口的盗版卡带制作工艺比烟山公司的原装卡带更精美，价格更低，使烟山公司在后期陷入非常尴尬的境地，烟山公司也成了大陆最早的盗版受害者。

有了Hack坦克系列游戏所积累的经验，1990年底，烟山公司隆重推出了国内首个FC中文游戏——《中文麻将》，这也是最早的TV Game平台上的中文游戏，关于这个游戏目前资料还比较缺乏，我们所知道的也仅限于这个名字而已。在一份最近发现的烟山公司91年春节邮购报价单上关于《中文麻将》的介绍仅有下面几个字"中文提示，中国打法，优选麻将"，卡带的价格是60元，与当时的一些128K单卡的价格差不多，由此我个人认为这个游戏应该是在某日文麻将游戏的基础上汉化的，无论如何，衷心希望这个游戏在今后能够被Dump而不要失传，阿门。



最早的官方中文游戏，MD的《三国志 乱世群英》

与国内混乱的红白机为主的硬件仿制、软件盗版市场相反，港台地区由于消费水平较高，当局对游戏类软硬件产品的知识产权保护也比较得力，从而吸引了一些日本公司的注意和重视，SEGA公司就率先在台湾发售了行货的MD主机，市场反应看好。在这种大背景下，1991年3月SEGA公司特别为台湾和东南亚的华语市场开发出了中文版《恺撒大帝》和《三国志　乱世群英》两款试验性游戏，其中较早上市的《恺撒大帝》只是将原游戏中的文字讯息转换成了中文，即过关或游戏进行中以中文显示信息，但指令选择如移动、撤退、战斗、补给等仍采用日文。紧跟其后上市的《三国志　乱世群英》就全部中文化了，使用的是繁体中文，由于是官方推出的，可以说非常完美，这款游戏也就是最早的TV Game官方中文游戏。SEGA公司的原意是准备根据这两款游戏的反应进而决定是否开发第三个中文游戏《光明与黑暗》，当时SEGA公司的官方发言人曾豪迈地说：从表面看，台湾市场只占日本市场的2％，但这只是暂时的，开发中文游戏将会大有作为……这个中文游戏计划的最后结果由于SEGA公司一直没发布官方消息所以我们不得而知，但是我们现在知道从《三国志乱世群英》以后市场上就再也没有出现其他的SEGA官方MD游戏，看来是SEGA公司经过了市场反应和调查后放弃了这个中文游戏计划，真是可惜啊。



全崴资讯的《圣火列传》



《棋王》


全崴资讯的《封神榜》



全崴资讯的MD游戏《麻雀恶魔塔》

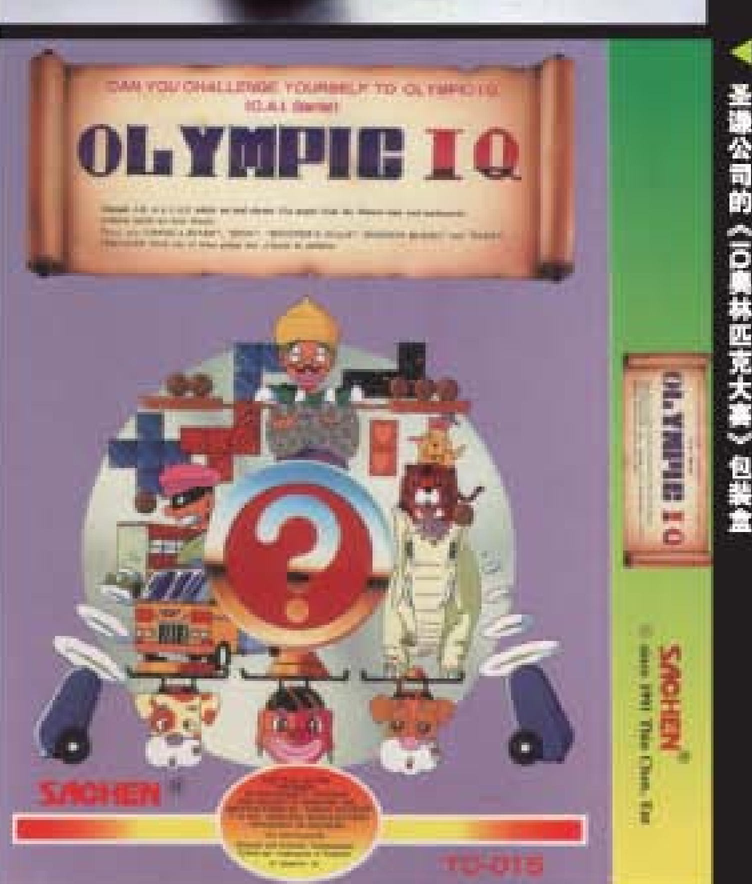


全崴资讯的MD游戏《阿Q连环泡》

1991年7月，台湾第一个中文FC游戏《圣火列传》由台北游戏厂商——全崴资讯股份有限公司（C&E）制作完成并推出，游戏以华人喜闻乐见的武侠题材为主，描述了元朝末年武林中神秘帮派“圣火堂”少主重振圣火堂及反抗元帝暴政的故事，一时在市场上造成了轰动。全崴资讯其实也是一个很知名的老牌台湾游戏公司，其软件产品线涵盖PC、FC、MD等机种，佳作无数，喜欢格斗游戏而且有一定玩龄的朋友可能还记得PC上早期的中文格斗游戏《快打至尊》，这个游戏大约和Capcom的不朽格斗名作《街霸2》是同时期推出的，其素质在当时看来也十分高，特别是其人物设定非常有特色，其影响力也很大，以至于直到现在在网络上都还能找到一些《快打至尊》的同人站点呢。在MD上全崴资讯则有《麻雀恶魔塔》（1995年8月推出）、《新乞丐王子》（1995）、《阿Q连环炮》（1995）等中文作品，在FC上《圣火列传》之后全崴资讯还有一款为大家所熟知的中文游戏《封神榜》（1995年），可惜全崴资讯这家杰出的小型软件公司因为经营不善已倒闭很久，不过这是后话了。91年是红白机上的中文游戏崛起的一年，除了最早的《圣火列传》外，这一年还有《棋王》（即“中国象棋”，台湾TXC公司制作，此公司属于当时很有名的“小天才”集团旗下），《快打旋风》（英文名Fighting Hero，台湾Mega Soft公司出品，非Capcom公司那部著名的《快打旋风》本尊）等几个中文游戏相继上市，这些中文游戏上市后反响都非常大，中文游戏的春天就在这不知不觉中来临。

1992年，著名的台湾FC软件厂商圣谦公司（SACHEN）开始开发FC游戏。圣谦公司成立于1977年，从1988年9月开始投资制作游戏软件，起初只是试验性开发一些PC电脑游戏，到92年才开始涉足TV游戏领域。圣谦公司的技术实力十分雄厚，产品也涵盖FC、GB、MegaDuck（早期掌机）、Walk Game（早期8位掌机）、MD等机种，是一个很成功的公司。不过圣谦公司的FC游戏大多是面向南美、欧洲和中东地区的，这些地方的游戏环境相对比较宽松，是圣谦公司的主要市场，这也就形成了台湾公司不出中文游戏却推出很多英文游戏的奇怪现象（其实在当时的欧洲非官方FC游戏非常常见，除了一些港台公司的游戏外，俄罗斯地下公司的卡带也占相当大的市场份额）。实际上圣谦公司也有一些中文游戏在港台等地区销售，当时最有名的就是一些麻将、骰子、扑克之类的赌博游戏，例如《推倒糊麻将》、《麻将学园》、《暗棋》等，而且很多还是有色情内容的，曾经一度遭到抵制，所以在港台市场反响不算太大。圣谦公司也曾经在九十年代中期由北京虹岛公司代理在国内正式销售一些FC游戏，但是也没能打开国内市场，玩家反应寥寥，相反在欧洲圣谦的FC游戏就十分知名，现在网上甚至还有专门研究圣谦公司FC游戏的网站。圣谦公司的FC游戏根据欧洲模拟界专业人士的统计总数约在60到80个左右，其中绝大多数目前都还没有被Dump，大陆玩家相对比较熟悉的圣谦公司FC游戏还有：《盗帅》（双打过关，名字取自其时当红的电视连续剧《楚留香》，由于曾被大陆地下公司盗版并在内地销售所以比较


圣谦公司的FC游戏

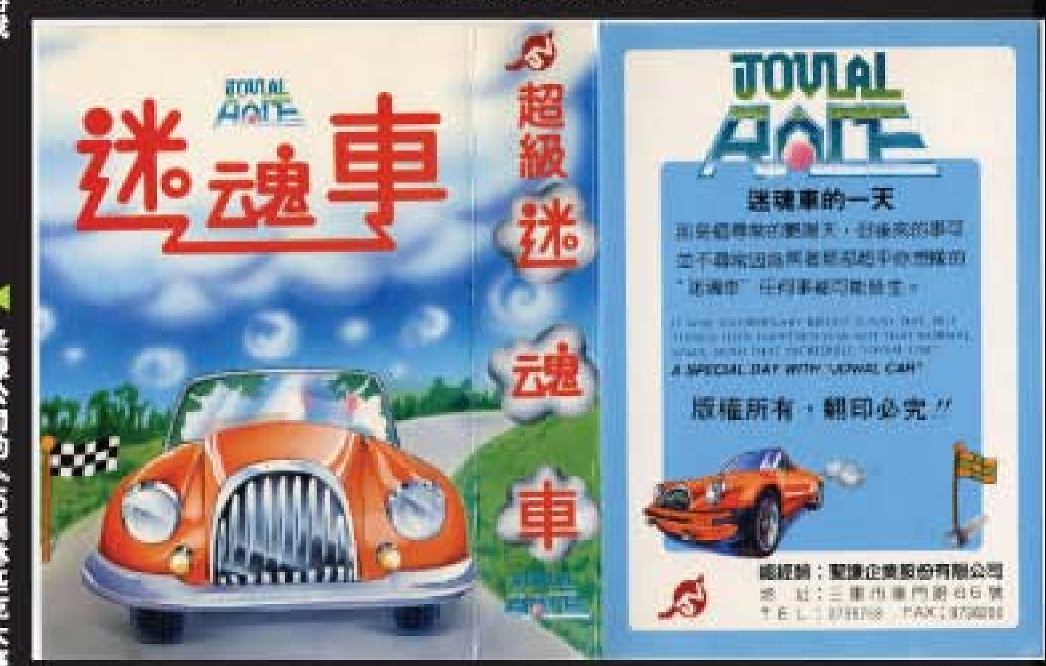


圣谦公司的《IQ奥林匹克大赛》包装盒



圣谦公司的《美女拳》

知名）、《IQ奥林匹克大赛》（由很多古老经典的智力问题组成，如古代中国的“老虎过河”、古代印度的“巴别塔”等，很别致的创意）、《超音速迅猛龙》、《迷魂车》、《双鹰》、《万里长城》、《少林武者》、《变色龙》等等。



圣谦公司的《迷魂车》中文版包装盒



圣谦公司的《盗帅》

也是在1992年，福州烟山软件公司开发完成了第二个大陆的中文FC游戏——《烟山杯围棋》，并于当年底上市。目前关于这个游戏的资料也非常少，但是据一些玩过这个游戏的玩友介绍的情况来看，《烟山杯围棋》基本上已经实现了全中文提示讯息，可以与电脑对弈，还有复盘功能用于研究棋谱，素质很高，应该是一款原创的比较正规的中文游戏。其后在1993年烟山公司又推出了著名的非官方“《魂斗罗》系列”改版游戏《93超级魂》（又名《魂斗罗精神》），该游戏和《90坦克》的所有关卡均由傅瓒先生亲自设计，深受玩家的欢迎。但是此时由于盗版的冲击，烟山公司的经营情况每况愈下，93年傅瓒先生因工作变动离开了烟山软件公司，公司主要技术骨干也纷纷出走，烟山软件至此停止了FC游戏开发，公司靠销售游戏机和游戏卡维持到96年左右，这个国内最早的TV Game汉化公司终于消失了。



烟山软件制作的“魂斗罗”改版《93超级魂》

1993年对于大陆的汉化产业来说是非常重要的一年，虽然烟山公司还在艰难地拼搏，但是另一个对汉化事业做出了杰出贡献的公司走上了汉化的舞台，那就是北京先锋卡通公司！关于先锋卡通现在大家都已经非常熟悉了，也都知道这个公司跟《电子游戏软件》杂志，《大众软件》杂志，以及边晓春前辈的前导软件公司，还有大陆严格意义上的第一个中文FC游戏《赌神》的微妙关系，但是大家可能并不知道先锋卡通除了汉化过《赌神》、《吞食天地 诸葛孔明传》这两个中文游戏以外，其实还与其他学习机厂商一起开发过很多学习机用的软件，例如当时北京裕兴公司的“小百科”教育系列学习机用软件就是与先锋卡通一起联合推出的。稍后由美国IDG集团和先锋卡通合资创办的前导软件有限公司起初也是做FC学习机软件的，例如《智力拼图》、《星



▲先锋卡通的不朽之作《赌神》中文版



▲先锋卡通的《吞食天地2 诸葛孔明传》中文版

▲先锋卡通制作，深圳某公司发行的《第二次超级机器人大战》中文版

际战将》等。先锋卡通的另一大贡献就是他们自主开发的“八位游戏软件开发器”，这套设备经过不断改良形成了一系列的产品，并被小霸王公司等很多学习机厂商所采用来开发学习卡。在先锋卡通倒闭后，该公司的部分工作人员与“深圳某公司”一起推出了他们的最后两个汉化游戏《第二次超级机器人大战》和《重装机兵》，其中《重装机兵》当时曾经发售了两个版本的卡带，另一个版本的名字叫《机甲战士》，但是实际上这两个版本除了标题画面和游戏中的一些小细节以外其他并没有什么不同，其本质只是用来诱骗玩家购买的商业手段，对于这种不负责任的行为我个人表示鄙视。



▲外星科技的《西天取经》



▲外星科技的《英烈群侠传》



▲外星科技的《战国群雄传》

同样也是在1993年，国内汉化历史上最知名的游戏厂商，由台商独资的福州外星电脑科技有限公司成立了。外星科技的产品线也很长，涵盖PC、MD、SFC、FC、GB等机种，初期也以FC卡带为主打。起初外星科技的游戏制作水平还是比较高的，其制作态度也比较认真端正，他们还聘请了一些业内的知名人士当顾问为其游戏质量把关，像前面提到的傅瓒先生当时就被聘为该公司的高级顾问和游戏监制，参与了一些游戏的制作，《电软》的元老级编辑“特工黄”（黄昌星）也曾在外星公司当过顾问。外星科技早期的一些较经典的游戏主要有《超级战魂》、《沙漠风暴》、《神灯》、《西天取经》、《英烈群侠传》等，值得一提的是《西天取经》这个以古典小说《西游记》为蓝本制作的双打动作过关游戏销量达到了15万盘，是大陆销量最大的原创中文游戏卡带，后来还曾推出过续作。傅瓒先生策划监制的中文RPG游戏《英烈群侠传》，以其高大逼真的人物造型和极为精美的画面，更是把FC的RPG游戏水平提高到一个新的境地（可以说是FC版的《仙剑奇侠传》），外星公司还因以这个游戏为主的系列游戏被盗版而打了一场大官司，这也是后话，我们稍后再说。随着公司业务的不断扩大，外星科技也犯了急功近利的毛病，其产品质量开始下降，很多游戏的Bug没来得及除净就上市销售。另外外星的策划人员创造力也似乎开始枯竭了，原创产品迟迟不见，却开始大量汉化和移植一些其他机种的经典游戏到FC上，这些游戏的质量参差不齐，个别游戏的质量非常差劲。有一次外星公司甚至打算把有严重政治问题的日本光荣公司臭名昭著的《提督之决断》游戏移植到FC上并加以汉化，在这个游戏的移植过程中恰逢天津光荣公司的几名爱国员工辞职抗议日方在大陆开发此反动游戏的“天津光荣公司《提督之决断》事件”发生，此事在被媒体报道后一时之间《提督之决断》成了人人喊打的过街老鼠，但是外星公司的移植工作已经基本完成，如果此时放弃此游戏就注定会赔本，为了避开这个“雷区”，外星的制



▲外星科技的“魂斗罗”改版《超级战魂》



▲外星科技的《魔神法师》



▲一些D版的外星FC游戏

作人员不得不对此游戏的剧情进行大幅删减，并最终将该游戏改名《决战太平洋》上市销售，经过这一番折腾，此游戏的质量也就可想而知了，而像这样的例子在当时的外星公司还绝不只一个。所以直到今天，虽然很多玩家都知道大陆有一个专做中文游戏的外星科技，但是对于这个公司的作品却说不出几个来，个别玩家甚至将外星科技恶评为“大陆最不要脸的游戏公司”，虽然有些偏激，但是也并非没有道理。外星科技在后期所犯的另一个错误就是盲目投巨资去开发PC游戏，公司历史上第一个也是唯一的一个PC游戏《侠义豪情传　禁烟风云》花了整整两年时间才开发完成，游戏画面和质量在当时还算是很不错的，可游戏上市后却并没有取得预想的成绩，甚至可以说是“惨败”，公司也因此大伤元气。更可怕的是外星的FC游戏还遭遇盗版，一家不知名的小公司在九十年代末期将外星的很多游戏稍微修改一下，换个名字就堂而皇之上市发售，不仅影响了外星公司的利益，还严重损害了外星公司的形象，忍无可忍的外星人终于将盗版公司告上了法庭，这场官司一打就是3年，到2001年底才作出了终审判决，外星公司胜诉，并获得40万的赔偿，但是据说其赔偿金额直到现在也没有执行。外星科技的游戏以现在的“中文游戏补完计划”初步估计的数字约在50到80个左右，现在已经Dump的大约有20余个。如今的外星公司虽然还没有倒闭，但早已经风光不在，其主打产品也从游戏软硬件改成了早教机、电子积木等幼教产品，一代中文游戏巨人就这样悄然隐没了。



▲ 火星电子的《大话西游》



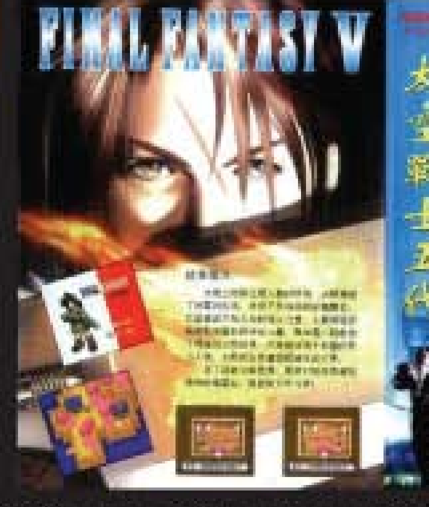
▲ 火星电子的《泰坦尼克号》



▲ 火星电子的《黑暗之蛊》



▲ 火星电子的《樱桃小丸子》





▶ 火星电子的《太空战士5》

到九十年代后期，经过了学习机的热潮之后，由于SS、PS等光盘机种的崛起，国内的FC市场已经严重萎缩，不过由于中国的国情和贫富差距，红白机市场倒也并没有完全衰亡，相反在某些经济相对比较落后的偏远地区和农村，红白机的软硬件产品甚至还十分抢手，但是当时的盗版行为仍然十分猖獗，面对这种“食之无味，弃之可惜”的“鸡肋”市场，大多数的游戏厂商例如小霸王、步步高、天津新星等纷纷转产或者倒闭，退出了竞争，经过了这次市场的残酷“洗牌”动作后剩下的也基本都是一些惨淡经营的小公司。除了前面提到过的外星科技还在继续苦苦支撑以外，这个时期还有一家公司很值得一提，这就是西安火星电子资讯有限公司，现在我们一般习惯称之为“火星电子”。说起来火星电子也应该算是一家比较老资格的公司了，它的前身是深圳燕城企业公司，该公司的“美猴王”系列学习机在九十年代中期的学习机全盛时期也曾小有名气，口碑颇佳。火星电子当时就是美猴王学习机的软件分公司，专职开发配套软件，也因此积累了大量的开发经验，但是随着学习机市场衰退，此公司的硬件产品也大量积压最后不得不停产，这样火星电子就由公司中独立了出来，自己专门开发、移植和汉化FC游戏，直到现在火星电子和燕城科技仍旧保持着良好的关系，火星电子的游戏也基本全是由燕城科技负责销售的。火星电子的规

模和名气虽然不如外星科技大，制作的游戏也没有外星科技那么多，但是这两家公司却有很多共同之处，例如某些“恶习”，呵呵。火星人也经常推出一些很粗制滥造的低质游戏，例如《太空战士5》，虽然挂着“太空战士”的名字，外包装和标题画面也很令人遐想，剧情却根本和“太空战士”不沾边，画面还是根据GBC的《赛尔达传说》移植的。火星系列FC游戏的某些“通病”也很让人怀疑他们的制作态度是否端正，比如从《泰坦尼克号》到《大话西游》再到《岳飞传》等游戏其背景音乐竟然是一模一样的，火星的游戏还有一个很奇怪的设定，那就是战斗的时候人物的攻击力是跟其HP成正比的，自己HP多攻击力就强，自己的HP如果不多即使使用必杀技也打不掉敌人多少“血”，敌方也是类似的设定，这根本就是在浪费玩家的时间嘛。不过平心而论火星的游戏大部分质量还是说得过去的，火星电子还在其制作的节目卡中率先使用了芯片记忆的方式，与以前的电池记录相比，芯片记忆虽然成本高了一些但是比前者更稳定，保存时间较长也不容易因为电池电力耗尽而掉档。火星的游戏按现在“中文游戏补完计划”的粗略估计约在20个以上，代表作品有：《黑暗之蛊》、《樱桃小丸子》、《口袋妖怪》等，绝大多数还没有被Dump。



在这篇文章即将结束的时候，我们顺便对上个世纪那个值得怀念的年代作个回顾：在二十世纪的最后十年里，我们很多玩家第一次认识了游戏，也知道了游戏除了好玩以外还有很多更高层次的精神方面的东西！当然，我们也见识了盗版的威力，这使得直到现在大陆玩家仍然在盗版的怪圈里恶性循环而不能自拔。具体到红白机上，那就只有两个字——“怀念”，虽然当时的我们懵懂无知，游戏知识很少，但是当时的激情也是无与伦比的，虽然随着年龄的增长已经失去了那份久违了的童真，不过这份记忆是永远也不会失去的，它将永远藏在每一个玩家的心灵深处。具体到中文游戏上，就是四个字——“可敬可叹”，虽然早期的中文游戏没有多少能给我们留下很深刻的印象，但是我们知道确实有很多人为了那个方块字的梦在努力，即使他们失败了，他们仍旧是失败的英雄。但是我们也会深深叹息为什么当时的国内市场就没有一个有远见的公司存在呢？假如外星科技不去开发PC游戏而用那些资金豁出去研制一种完全本土化的中文机种，假如当时的学习机厂商不是热衷于研究仿制品而是推出一个有自主知识产权的学习机，假如……那么又会怎么样呢？可惜，历史是永远不允许假设的。

附录：对一些相关热点问题的解答

因为“中文游戏补完计划”的原因，经常碰到一些朋友来问相关问题，这些问题千奇百怪，但是由于时间和精力所限，我们又没有条件对其一一进行解答。说实在的，现在来问问题的朋友应该算是一种“软骚扰”，大家的热情是可以理解的，对“计划”的关心和支持我们也十分感谢，但是因为来问问题是人实在太多（多得可怕，我现在经常是一上QQ就收到一大堆留言，每次最少要看半小时，这其中约有25%是来打听情况和问问题的，这还不算在论坛提问以及发邮件来提问的，大家可以自行想象如果我们一一解答的话哪还会有时间干别的），而我们参与“计划”的相关人员人手严重不足，所以根本没时间回答大家的问题，因此在这里暂且对一些与中文游戏有关的热点问题进行一次汇总和统一回答吧，希望大家能理解我们的苦衷，谢谢！

1.最早的TV Game中文游戏是哪个？

A：大家可以参看这篇文章，最早的中文游戏就是福州烟山软件公司的《中文麻将》（1990年），最早的官方中文游戏是SEGA在MD上推出的《恺撒大帝》和《三国志 乱世群英》（1991年）。

2.国内是否有自主产权的TV游戏机硬件存在？

A：有。其实早在1981年，北京第一轻工业研究所以美国通用仪器公司的AY-3-8500单片机为芯片，其余部件全部国产，研制成功了命名为YQ-1型的电视游戏机，并在82年通过了技术鉴定开始投放市场。1982年中国科学院半导体研究所研制成功了一种火箭炮游戏芯片，它标志着我国电子工业完全有能力自行研制和生产大规模电视游戏机的集成电路，桂林电子技术研究所接产了这种智能火箭炮游戏机，不过实际上这两种游戏机应该都属于“街机”的范畴。

3.国内最早的游戏机软件是什么？

A：1982年，北京市科委组织十余所高校和研究所的科研人员联合研制彩色电视游戏机的软件程序，在国外专家的指导下于1983年初开发出了几个具有中国民族特色的电视游戏程序，其中有《孙悟空》、《七巧板》等，并出售给了外国公司且深获国外同行的好评。

附录：对一些相关热点问题的解答

4.以前的那些FC中文游戏是否有版权？

A：大部分都有。早期烟山公司的《89疯狂坦克战》在1989年就已经在当时福建省电子振兴领导小组办公室进行了软件产品的登记并公告（软件登记号890001）。从先锋卡通以后几乎所有的大陆FC游戏也都是在国内注册了版权，我再随便举一些例子，如先锋卡通和裕兴公司联合推出的“小百科”教育软件系列中的《推箱子》版权号为940100398。外星的游戏也全是有版权的，如《创世纪英雄》（0100727）、《爆笑三国》（970261）、《魔法门之英雄无敌》（980100295）等等 ，当时外星就是因为有版权这些证据才最后打赢了与盗版商之间的官司。火星电子的游戏版权也是同样受法律保护，如《口袋妖怪 银》的证件编号是陕R-2002-0028。港台那边的游戏版权情况我们不太清楚，但是像全崴资讯、圣谦等公司的游戏估计也都是有版权的。

5.为什么很多FC中文游戏的模拟都很不完美？

A：确实很多中文游戏Rom都必须使用整合的模拟器才能玩，还有一些则必须使用修改过的模拟器模拟，造成这种情况的原因是很多软件公司在开发游戏的时候为了防止盗版而使用了不常见的Mapper，而为了这个目的，软件公司也是绞尽脑汁无所不用其极的，中文游戏公司的防盗版手段甚至连日美的游戏厂商都相形见绌，这也给模拟器支持这些游戏Rom造成了很多麻烦。

6.为什么很多FC中文游戏转成GBA的游戏格式后就不能正常运行了？有没有什么好的解决办法？

A：这个问题的询问者相当多，很多玩友都非常希望能在GBA上重温《重装机兵》、《赌神》等经典中文FC游戏，但是这些游戏转换成GBA格式后却不是显示乱码就是黑屏，使大家非常苦恼。此情况大多也是由于原开发公司为防盗版使用了不常见的Mapper造成的，由于GBA的FC模拟器是外国人开发的，所以并不支持这些Mapper。此问题目前还没有什么好的办法解决，但是也并不是没有一线希望，例如对于《重装机兵》这样的游戏，如果重做字库修改字体的话可能就能正常显示文字，而如果GBA上的FC模拟器能支持Mapper74，则《赌神》、《霸王的大陆》等使用Mapper74的游戏也有可能正常运行，实际上PocketNES是开放源代码的，所以有条件的朋友也可以自行研究添加Mapper，但无论如何上述的两种办法都不是一般人能够做到的。总之一句话，对于一般玩家来说只有一个字——等，最好的解决方法还是期待PocketNES本身的不断更新和完善吧。

7.现在学习机的模拟情况进展如何？

A：学习机具有正宗的“中国特色”，所以我们根本没办法指望国外的模拟器大腕来抢救，目前“中文游戏补完计划”已经开始尝试模拟学习机，但是由于人手不足，相关资料严重欠缺加上资金紧张，所以进展十分缓慢，不过目前也已经有了一些成果，但是总得来看需要做的工作还很多，因此短时间内大家就不要抱太大希望在学习机上了，没办法……

8.“中文游戏补完计划”的最新进展如何？

A：“中文游戏补完计划”从一开始就受到了玩家的关注和支持，这也说明很多玩家也都非常希望那些经典的中文游戏能在PC上复活而不至于失传，这也让我们这些参与者倍感欣慰。但是现在“计划”所面临的困难还很多，主要就是人手严重不足（真正参与“计划”的目前只有两个人，一个负责收集整理相关资料、联系卡带及宣传，另一个专职Dump）和缺乏资金（甚至有时候只能眼睁睁看着某些游戏失传而无力抢救），另外最困扰我们的其实是骚扰（除了前面提到的“软骚扰”，还有来联系高价卖给我们卡带的、询问Dump技术的、要求提前放出某Rom的等等，而且有些人根本就是来谩骂找事的，实在是没办法可想，唉……），因此我们目前还只针对FC游戏进行“补完”，至于MD或者GB游戏就只能以后再说了。就是FC上要做的事情也很多，目前所Dump的游戏只占我们所知道的FC中文游戏中的很小一部分，前路漫漫，无论如何我们一直在坚持，我想这已经够了。

在此也再度希望广大玩友能一如既往理解和支持我们，少来骚扰，多捐卡带，呵呵。

9.我有一盘尚未Dump的中文游戏卡带，并且愿意捐献出来供Dump，应该怎么办？

A：可以找“中文游戏补完计划”进行Dump！“中文游戏补完计划”是一个由“汉化情报站”（htpp://j2c.126.com）发起并具体实施的大型计划，其目的是保护性抢救一些即将湮灭失传的中文游戏，并使这些游戏能在PC的模拟器平台获得新生且永远传承下去。目前计划进展顺利，已经运作了半年多的时间并取得了一些成果，由于条件所限，现在我们只研究FC游戏，所以如果有愿意提供FC卡带的朋友可以联系这个计划进行Dump。另外由于我们是无偿服务的，目前运作计划所需要的资金是广告提供的，因此如果有愿意帮助我们且又有这方面能力的朋友请到汉化情报站联系广告业务，这也是对我们计划的一种支持。



"起床了，小懒虫克劳诺。"

伴随着清脆悠扬的钟声，妈妈轻轻地走进了我的卧室，顺手拉开了浅绿色的窗帘，清晨明媚的阳光立刻欢快地洒满了整个房间。我缩在温暖的被窝里一动不动，等妈妈下楼后才一骨碌从床上爬起来，冲着窗外伸了伸懒腰，深深吸了一口新鲜空气，新的一天开始了。

那一刻，是我冒险开始的时刻，是我永远都不会忘记的瞬间。

文/时の放浪者

时间与空间 友情与爱情 勇敢少年的热血冒险

——永远的时空之旅

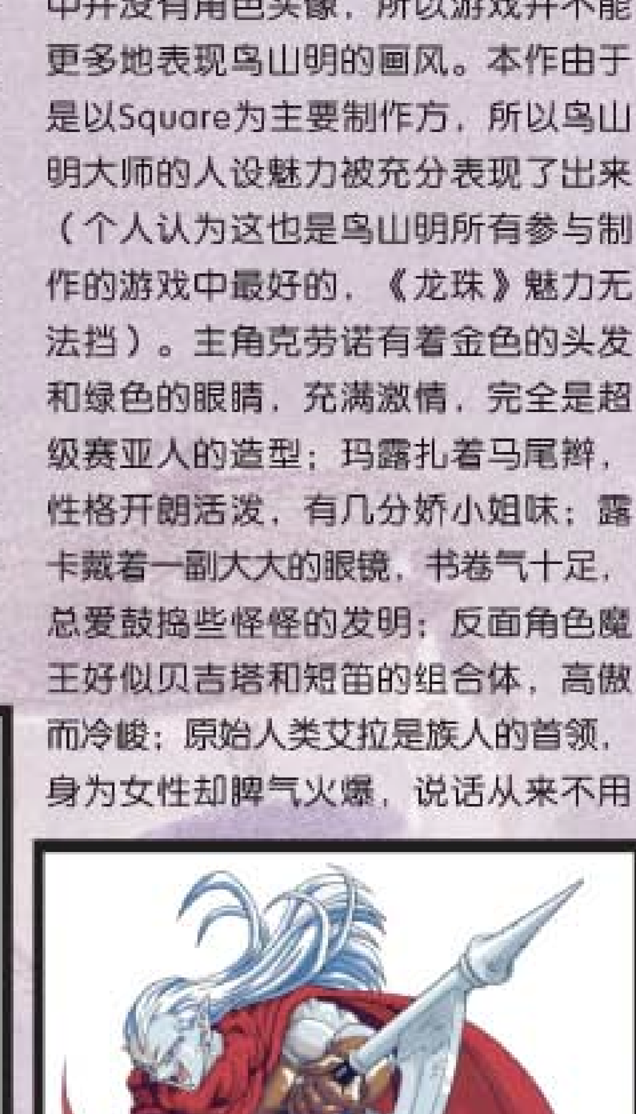
那就是伟大的游戏《Chrono Trigger》！！

THE GAME INFORMATION SFC			
时空之旅	卡带容量 32M	RPG
CHRONO TRIGGER	适用模拟器 Zsnes	
光盘位置		SQUARE
备注		

游戏简介

《Chrono Trigger》是1995年两个RPG大腕Square和Enix联手推出的超级RPG，也是超任上第一个容量达到32M的RPG，一般译作《超时空之钥》，但我还是习惯地称呼它为《时空之旅》，就像我习惯地称《FF6》为《太空战士6》一样，因为这个名字已经和我的青春联系在了一起。

本作在1995年例行的超任金像奖评选中风头强劲，以无可匹敌的优势一举囊括了最优秀作品奖、最优秀美术奖、最优秀音乐奖、最优秀RPG奖等四大奖项的第一名，其中的男主角克劳诺获得了最佳男主角奖（二、三名分别是《皇家骑士团2》里的德尼姆、《圣剑传说3》里的鹰眼），女主角则玛露获得最佳女主角第二名（第一名是《圣剑3》里的莉丝），而大人气角色魔王夺得了最佳配角奖。在销量上本作也令人瞩目，高达203万份，也是Square除"《FF》系列"外唯一一款销量超过200万的游戏。游戏的制作团体是当时最强的组合，汇集《FF》和《DQ》的优秀制作人——崛井雄二＋坂口博信＋鸟山明，这三大巨头的合作在今天看来也仍然是那么不可思议。除了这三巨头外，还有很多业内大腕也参与了制作，比如光田康典（音乐天才，负责游戏音乐），石田浩一（制作过《圣剑传说2》）等等。这一切汇聚一起，造就了《时空之旅》这款空前绝后的超级RPG作品！



在这里要特意说一下鸟山明大师，他以漫画《龙珠》闻名全世界，其作角色设计的《勇者斗恶龙》有着"国民级RPG"的称号，很多人就是因为鸟山明而玩《DQ》，但因为《DQ》中并没有角色头像，所以游戏并不能更多地表现鸟山明的画风。本作由于是以Square为主要制作方，所以鸟山明大师的人设魅力被充分表现了出来（个人认为这也是鸟山明所有参与制作的游戏中最好的，《龙珠》魅力无法挡）。主角克劳诺有着金色的头发和绿色的眼睛，充满激情，完全是超级赛亚人的造型；玛露扎着马尾辫，性格开朗活泼，有几分娇小姐味；露卡戴着一副大大的眼镜，书卷气十足，总爱鼓捣些怪怪的发明；反面角色魔王好似贝吉塔和短笛的组合体，高傲而冷峻；原始人类艾拉是族人的首领，身为女性却脾气火爆，说话从来不用







“我”、“你”，而直称人名，连称呼自己也用艾拉（看来用人称代词是文明的进步啊，笑。顺便一提，艾拉这个名字似乎很有来头，大多是和女强人联系在一起，例如《火炎之纹章圣战系谱》里的女剑圣艾拉，《勇者斗恶龙Ⅶ》里的女战士艾拉）。除了这些个性鲜明的主角们，敌方的怪物也极具鸟山流特有的幽默风格，很多都能在大师的漫画中找到原型。就冲着这个，鸟山明大师的拥护者、《龙珠》迷们想必也都是以感恩的态度玩本游戏的吧。

本作的战斗系统基本是Square式，但不需要如《最终幻想》那样切换画面，遇敌时敌我双方就立刻在原地摆好阵形开战。行动顺序采用了享有专利的时间槽等待系统，该系统分为Active和Wait两种，Wait在选择菜单指令时敌人会暂时停止行动（时间停止吧！我是克赛！笑），而Active模式里敌人至始至终都处于行动中，甚至在你选择指令时也会发动攻击。无疑Active提供了更大的挑战性和刺激性，即时战斗的气氛很浓，快赶上ARPG的感觉了。游戏里还可以用Y键来控制信息面板的显示位置，避免挡住关键场景，便于观察战场，是十分体贴的设计。



战斗系统中的特色是组合技的设定，有双人技和三人技之分，利用角色各自的特殊能力进行组合攻击，威力强大而且极具观赏性，像克劳诺与玛露的大冰块斩、克劳诺与露卡的火炎斩、青蛙与克劳诺的交叉斩、玛露与青蛙的大水系魔法等，使传统的RPG战斗增加了更多的变化，战斗场面精彩紧凑，战略性、交互性和参与性很强。另外游戏还极重视属性要素，共设有天、水、冰、火、无和冥六种属性，有的敌人必须要使用特定的属性攻击才能造成伤害，比如中世纪的魔王，他在战斗中就会不停变换自己的属性，必须用对应的属性魔法才行；远古时代的恐龙怪物，先要用天属性的雷电攻击，使之暂时休克；还有一个比较有代表性的是沙漠魔物，由于它的形态为一团散沙，任何攻击均无效，必须先使用水系魔法把沙子凝固起来才能消灭之。

精彩绝伦的故事情节

笔者有足够的理由相信鸟山明在游戏中不仅仅是角色设计，他肯定也参与了部分情节的创作，因为游戏里很多地方都充满了鸟山流的搞笑幽默。在初心者之家，有一个老人会教授一些基本知识，之后再继续追问，他竟然感动地说主角太好学了，并赠送几百元钱（汗）。在未来公元2300年有一种机器像宿屋一样可以完全回复体力，而且完全免费，出来时主角们都高兴得手舞足蹈，HP/MP Restored！但接下来却响起一声肚子叫的咕咕声——But still hungry！三个人又立刻立正低头作严肃状……这些都能很明显看出是鸟山流幽默。中世纪的邪恶魔导士毕内加，擅长脚底抹油大法和赖皮乌龟大法，出场时威风凛凛，但一看形式不妙就落荒而逃，最后他召唤出一个无敌结界护体，却被一只小猫误触机关掉进深渊摔死了。诸如此类的爆笑之处还有很多，甚至有些不起眼的小怪物也都能抖出笑料。





不过游戏给人最深刻印象的还是它那穿越时空的情节，凡是体验过《时空之旅》的玩家都会被它那宏大的故事架构所感动。《时空之旅》也许不是第一个采用时空题材的游戏，但它绝对是第一个把时空题材发挥得淋漓尽致的游戏，而且其后的作品也都没有能够超越它的成就，这其中堀井雄二＋坂口博信两大天才游戏制作人功不可没。游戏中一定程度上借鉴了地球的历史，共设定了七个不同的时空，分别是：公元前6500万年，地面到处是炙热的岩浆，人类与恐龙族正在发

生战争；公元前10000年，地面是困苦的人们，而天空中却漂浮着拥有高科技的古代文明；公元600年的中世纪，主角们祖先生活的年代，人类正与魔族作殊死搏斗；公元1000年的现代，主角们生活的时代，和平而宁静；公元1999年，世界末日；公元2300年，世界末日后荒废的未来世界，这里生活着人类与冰冷的机器人；最后就是时间的尽头——时之最果，一切都归于沉寂，只有一位孤独的老人守候在那里。



一切都开始于那一瞬间……

这天是王国的千年祭，主角克劳诺在参观广场时偶遇神秘少女玛露，在好友露卡的发明演示现场中玛露居然离奇地凭空消失了，勇敢的克劳诺追寻而去，于是缓缓拉开了壮大的时空冒险序幕……克劳诺在过去、现在与将来之间穿梭，结识不同时代的同伴，并寻找引起时空混乱的真正元凶。



穿越时空是《时空之旅》情节设定的根本，在游戏中你会发现原来不同时代的事情都是有着相互关联的。原以为中世纪的魔王就是引起时空混乱的凶手，但没有想到他竟然也是时空混乱的受害者。他的真实身份居然是魔法王国里的小王子，由于时空错乱来到了中世纪，从而被毕内加培养成了魔王。天空之城，拥有高科技文明的魔法王国Zeal，优雅飘浮在一万年前的天空中，然而在后来的历史中却未见记载，究竟发生了什么？魔法王国的女王欲望膨胀，召唤出了深藏于地心中的异星生物Lavas——引起一切是非恩怨的根源Lavas，它强大的能量令时空产生了错乱，穿越时空赶来的主角们与魔王在它面前毫无反抗之力，克劳诺在危急时刻冲上前独力抵挡给大家赢得了脱出的时间，而他却牺牲了自己宝贵的生命，那一刻给我的震撼至今仍然印在心灵深处。死亡在RPG中是很常见的，但从来没有一个游戏敢把主角，尤其是男主角KO……本作的情节给玩家以极大的冲击感，自己在游戏中的化身居然死亡了，令人有种傻了的感觉，脑子一片空白。

不过在黑暗之中总存在着一丝光明，玛露和同伴们为了救活克劳诺去询问时之最果里的贤者，他赠送了珍贵的道具时之卵，又名超时空之钥Chrono Trigger（正好是游戏的标题）！在未来世界的死之山上，时之卵的力量引发了日蚀，众人回到了克劳诺牺牲的那一刻，并成功用木偶替下了克劳诺的真身。日蚀结束，克劳诺躺在树下如同大梦初醒，玛露带着无限的爱怜抱住了他，“亲爱的，请你以后不要再那样了，永远不要……”。



在飞船Epoch具有穿越时空的能力后，主角们就能够随意地来往于各个时代，改变历史弥补曾经的遗憾，很多情节都让人感慨。青蛙骑士加鲁在公元600年的骑士之墓中遇到了他昔日主人的灵魂，回忆起当初相遇分离的种种境遇，在感人的音乐下怀念深厚的友谊，最后加鲁得到了真正的圣剑“正宗”。然后回到公元1000年，再去骑士之墓，由于改变了历史事件，原来破旧的古墓已经不在了，变成了一个壮观的古堡，安息吧……勇敢的战士。

冒险家托马毕生的目的就是寻找彩虹贝壳，为此他在全世界四处旅行，在公元600年与克劳诺偶遇，送了一瓶酒。此时再回到公元1000年把这瓶酒洒到海岬上他的墓前，他的灵魂就会出现，并指点主角们彩虹贝壳的地点。物是人非，主角们没有变化，而执著的冒险家却已逝去……冠盖满京华，斯人独憔悴。

游戏中取得太阳石的情节需要让黑暗石放在阳光下沐浴数千万年，在公元2300年得到后回到6500万年前，再跳跃时空返回公元2300，却发现太阳石不见了，在各个年代调查后发现，原来是半道上被公元1000年的一个村长据为己有，而他是个出名的吝啬鬼。在这个年代买一块价值9900元的鸡肉，再去公元600年村长的祖先家。他家当时很穷，孩子们都在饿肚子，把鸡肉免费送给了主妇后她非常感激，并

表示以后一定要教育她的孩子学会慷慨。果然，回到公元1000年的现代，村长的性格改变了，成了一个受人尊敬的人，把太阳石慷慨地交还给了克劳诺。

在解决公元600年中世纪的沙漠怪物后，机器人罗波决定要帮人实现理想，把茫茫的沙漠改造成绿洲，然后罗波便自动离开队伍，在大地图上耕地、撒播种子。乘时间飞船飞到公元1000年，原来的大沙漠真的变成了绿色的大森林，而在这里，罗波足足等了克劳诺400年……在森林中的神殿里，罗波早已经停止了运行，变得很陈旧了，同伴们把他从神座上拖下来后他才缓缓地醒过来，"克劳诺，真高兴又见到了你们，这对你们来说只是一小会儿，而对我来说却是漫长的400年啊！"看到这一幕真令人顿感人世沧桑。当天夜晚，所有的同伴们都围着火堆谈天，庆祝这久别后的相聚，克劳诺却不知为什么睡着了。露卡一边修复罗波一边谈天，火光一闪一闪，场面相当温馨。然后露卡一人行动，回到了她母亲出事故的时间990年，目睹了事情的全过程。当时露卡还很小，她的发明家父亲忙着研究各种奇怪的机器，母亲不幸被新发明的机器卡住了，呼唤小露卡赶快输入密码，而密码就是母亲的名字Lara（正好是用超任的手柄按键，设计得真是无比巧妙啊）。再回到现代的露卡家，露卡的母亲再也不忧郁地坐在轮椅上了，而能够自由的走动，神情愉快地对露卡说"天气多好"。



时空的转换真是让人感慨——时空无限，战士有情！

最终决战发生在公元1999年，异星生物Lavas在黑之梦中被打败后逃到了这个年代毁灭了世界，为了未来，我们必须彻底终结它！Lavas最初形态好像是一只巨大的刺猬，会不断变换攻击方式，这都是它在数千万年的时光里从各大Boss处学来的。打掉它的头后进入内部，再与形态非常像《龙珠》里的沙鲁的Lavas核心战斗，之后Lavas再次变身为最后形态，会使用"天泣"、"梦无"、"巨岩"等威力绝大的杀招，战斗在飞驰的时间中进行，背景中能隐约地看到远古的遗迹、现代的城堡和魔王城，还夹杂着Lavas凄厉的啸叫，三对三的决战场面极为壮烈。

最终Lavas倒在了克劳诺的剑下，大家返回公元1000年，国王早已经知道了克劳诺的英勇行为，特意召开了盛大的月光晚会。还是在游戏最开始时的那个广场，里面彩灯灿烂，人们欢歌起舞，美丽极了。但"天下没有不散的宴席"，冒险到这里终于要结束，曾经共同战斗过的同伴也终于要分开了，在时间机器前，来自不同时代的朋友们一一告别，毕竟，他们有他们的时代，也许我们今后永远不会再相见，但那份珍贵的记忆却会保存直至永远的永远……

独具匠心的多结局设定

游戏在通关后还可以继续进行，这时在开始菜单处会多出一个New Game+的选项，选择这个重新开始游戏就可以继承通关时的等级和所有道具，以超强的状态再次开始时空冒险，而这时在广场里也会多出一个神秘的发光点，那正是通向1999年的时间隧道.

多结局的设定也正是由这个New Game+而来，由于主角们是穿梭时空的英雄，所以只要在不同的情节进程中打倒Lavas，中止混乱的时空即可获得不同的结局（曾经流传甚广的在不同标题下通关的说法完全是错误的），比如在恐龙时代没有消灭恐龙头领通关后，克劳诺就会变成恐龙人，中世纪没有打倒魔王通关，加鲁就会去单挑魔王，



没有复活克劳诺通关，就会看到玛露在梦境孤独地行走……全部结局共13种，数量之多在RPG中是极为罕见的，可以让玩家充分享受创造历史、改变历史的成就感，也让游戏有了更多的可玩性。个人认为最完美的结局是完成全部情节复活克劳诺，再让魔王加入队伍（他可是超强的同伴，属性为冥，会很多高级魔法），从时之最果的小屋出发到1999年，这样时空飞船Epoch就不会撞毁，结局中可以看到各个同伴都在自己的时代中幸福地生活。在这众多的结局中还有一个搞笑的开发人员访谈结局，在游戏最开始玛露加入后通关或者在天空之城第一次面对Lavas时通关即可达成。在这个结局里三大巨头以游戏中各种怪物的形象出现，向玩家讲述开发过程中的种种秘辛趣闻，记得其中有一个人说他正是因为本作长出了第一根白头发呢，全部对话完成后进入最后的房间还能看到三巨头的Q版全身照。

游戏心情

很庆幸自己曾经拥有过超任，品尝了上面的无数经典RPG，《圣剑传说》、《浪漫传说》、《勇者斗恶龙》、《Mother》、《财宝猎人G》……而《时空之旅》则是让我刻骨铭心的游戏，在那里，我见到了人类最美好的感情，也看到了人类最邪恶的欲望，令我回味无穷。它也让我拥有了一个永久的网名——chrono。

《时空之旅》在超任时代成为了不朽名作，但Square却对制作续集却并不是很积极，也许是这类时空题材制作难度比较大吧。1999年11月18日（怎么正好是偶的生日）才在PS上推出了同一标题的作品《Chrono Cross》，故事发生在《Chrono Trigger》冒险结束的若干年之后，但令笔者失望的是制作队伍里没有了梦幻三巨头的组合，全部由Square单方面制作。游戏里有大量精美的CG动画，也不乏锐意创新的系统，故事采用了平行时空的设定（总觉得与《DQ6》的结构有点类似），但个人有些偏激地认为只有三巨头制作的游戏才配得上“Chrono”的名称，所以就一直没有玩。

前一段时间据说Square注册了一个Chrono Break的商标，很有可能是为“《时空》系列”的新作做准备，然而时至今日，《前线任务》、《浪漫传说》都出了新作，但“时空”却仍然没有下文。期待着崛井雄二、坂口博信和鸟山明的再度合作，再创造出“《时空》系列”的新境界，毕竟Square和Enix这两大昔日的对手都已经合并了，业界的神化将再度由巨人的握手创造。

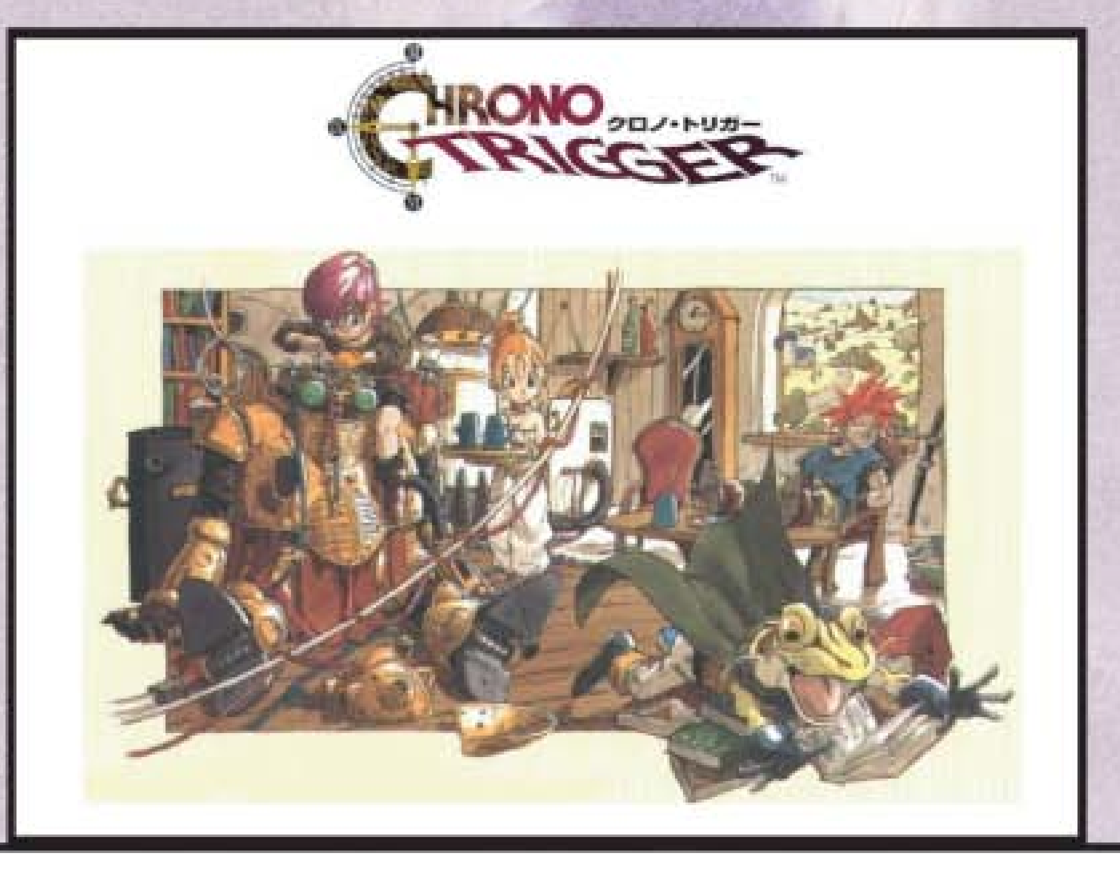
我想我会一直期待下去，而且满怀信心。



后记

看看本文的Word文档属性，创建日期是2002年2月12日，距今已经两年多了。其间断断续续地整理思路，直至今日才连缀成文，主要的原因就是心中始终保持着对《时空之旅》深刻的记忆。回忆是美好的，但要把它们以具体文字的形式表现出来则是痛苦的，当年穿梭于时空的经历总让我无比的怀念，现在我依然能够穿过万年的光阴看到克劳诺为了拯救大家而牺牲自己的那一瞬间，仿佛还能听到他在被吞噬前浅浅的笑声，这常常令我忧伤到无法呼吸……

然而最终我还是把文章写了出来，因为，克劳诺那种无畏的气概给了我勇气：如果一个人不敢于面对自己，他将永远不敢面对现实。



文/langrisserA

The History of Langrisser

圣剑的历史 兰古瑞萨永恒（前篇）

在远古的神魔时代，光之女神露茜莉丝为了对抗混沌神卡奥斯，集结了所有力量锻造了圣剑“兰古瑞萨”（Langrisser）。在这以后一千多年时光里，女神的祭师——大魔导师杰茜卡肩负着监视魔族复活的使命，在生命中轮回转世，而这柄圣剑也在尘世中辗转浮沉……

历来只有被光之女神选中的勇士才有资格在世界危难时刻拥有它，用以对抗魔剑“阿鲁哈萨托”（Alhazard）。

兰古瑞萨的传说在延续着，只要世界上还有光明和黑暗的存在，这个传说就永远不会终结。

The holy war's waiting for the morning sun……

前言 qianyan



精美的画面、宏大的场景、感人的剧情、精妙的战术、个性鲜明的人物，动听的音乐，超强的游戏性……所有这些要素集合在一起构成了一部史诗般的游戏巨作，这就是由著名漫画家漆原智志担当人物设计，日本NCS（Nippon Computer System）/美塞亚（Masiya）公司制作的人气RSLG（带有RPG色彩的SLG）——《Langrisser》。这部以中世纪幻想世界为舞台的战略模拟游戏，讲述了王国间的战斗、光明与黑暗的永恒纷争、英雄的救世、伙伴之间的友情和恋情。“《Langrisser》系列”非常重视剧情构架，它表达了人们的心灵是由黑暗、勇气和希望组成，并以此来描绘每个人在同黑暗战斗时的情态。该系列诞生以来在玩家中一直有着很高的人气，同人漫画和小说层出不穷，游戏中的人气角色也被玩家奉为偶像。这个游戏到底有什么魅力能让这么多人为之倾倒呢？现在就由我带领大家一起走进Langrisser的世界，了解一下Langrisser的历史吧。



※关于“梦幻模拟战”

“梦幻模拟战”作为《Langrisser》的中文译名由来已久，它的知名度远远超过其真正的名字“兰古瑞萨”。也许是“兰古瑞萨”这名字太拗口，当年D商在汉化该游戏的时候给它起了一个十分响亮的名字——“梦幻模拟战”。D商虽然游戏汉化得不怎么样（只有不超过1/3的内容被汉化，游戏还存在严重的Bug），但起名还是很有一套的。毕竟这个名字能在玩家中叫开并认同并不容易，只是这译名跟游戏的原名和内容风马牛不相及。不知这所谓的“梦幻模拟战”到底“梦幻”在什么地方，又该如何解释这个“模拟”呢？类似事例还出现在Square公司的大作“《Final Fantasy》系列”（最终幻想）上，也被港台游戏杂志（或是D商）“精妙”地称为“太空战士”。既然名字已经叫开我们也只有将错就错，就暂且叫它“梦幻模拟战”好了。

Langrisser Ⅰ

Langrisser 1

制作背景&作品介绍



盖亚的纹章



艾路斯利多

"《Langrisser》系列"的原祖是1987年分别在PC-8801、PC-9801发表的两部作品《艾路斯利多》（エルスリ-ド）和《盖亚的纹章》（ガイアの纹章）。《艾路斯利多》是当时主流SLG中少数将剧情融入战略的游戏，而《盖亚的纹章》则是《艾路斯利多》的特别版。1991年，美塞亚延用了《艾路斯利多》的世界观制作出一款游戏，那就是初代的《Langrisser》。1993年，此作又移植到PC-E上，名为《Langrisser～光辉の末裔～》，游戏中的魔法、道具与MD版有明显的差别。本作不仅有大型作战的快感，又有多变的魔法、神奇的转职机制、独特的佣兵系统以及令人荡气回肠的剧情。而与同类游戏大为不同的一点就在于启用了佣兵的指挥官范围内能力值提升的系统，这种种创新给SLG游戏赋予了新的概念，也开创了一个新的游戏类型——RSLG。

剧情简介



自古传说，谁拥有圣剑兰古瑞萨谁就拥有无限的力量。满怀欲望的人为了得到力量而寻找着这把剑，善良的人们则守护着它，天地之间因此不断掀起血腥风暴。达尔希斯帝国（ダルシス）的皇帝狄高斯（ディコス）为了借助兰古瑞萨的力量实现他称霸大陆的野心，遂率领大军开始入侵巴尔迪亚王国。抱着与王城同生共死决心的国王令王子雷汀（レディン）逃出敌人的重重包围。血色笼罩着的天空下，巴尔迪亚城陷落，国王被杀害，圣剑落入敌手……肩负重任的雷汀集结了志同道合的伙伴们，经历千辛万苦，终于夺回了王城。不过这只是壮丽战斗的序章。接着雷汀一行救出了被囚禁在王宫内的大魔导师杰茜卡，并获悉了兰古瑞萨的秘密：兰古瑞萨拥有光之女神露希莉斯的力量，是能够封印混沌神卡奥斯（カオス）的圣剑。为了阻止卡奥斯复活，取回圣剑兰古瑞萨，雷汀一行火速行动，但还是迟了一步……天空中已是乌云密布，大地上弥漫着邪恶的气息。雷汀决心再次将卡奥斯封印，于是他和伙伴们一同向暗之国法鲁赞利亚进发。经过一番激烈的战斗，雷汀粉碎了达尔希斯帝国皇帝狄高斯的野心，并将混沌神卡奥斯封印于地底。

作品点评

作为系列的第一代，虽有诸多不足之处，但它为整个系列奠下了基石。游戏的剧情比较老套，不过作为敌方人物的兰斯在后来加入我方倒是让人感到意外。剧情采用单一路线，可视作熟悉"《Langrisser》系统"的前哨战。人物的刻画也不是非常深刻，除了兰斯外，游戏没能带来足够多让我们无法忘怀的人物。不过本作奠定了整个系列的操作系统基础，如指挥范围、指挥修正、兵种属性相克、转职等，以后的续作几乎没有太大的变动。







最早出现的MD版限于当时开发技术，画面并不算精美。但MD上的此作推出过英文版，也是全系列唯一一款英文版，名为《WarSong》（战歌），也许是因为发售后没有达到预期效果，所以美塞亚决定后续作品不再发售英文版。后来出现的PC-E版比MD版有进步，是该系列第一个有配音的游戏。画面的改动不是很大，音效方面却有显著提升，PC-E作为8位机却有不输于PS的音质效果，完全可以把游戏CD当作音乐CD来听，只可惜接触过PC-E版的人实在很少。PS版则是使用了SFC上《Der Langrisser》的引擎重新制作，画面清爽许多，但战斗场面还是不够炫。音效有所提高，BGM也是重新制作的，但都不如PC-E版的好。SS版是最后推出的，与PS版相比没有明显提高，而且实在不知道为什么SS版的音效会那么差。至于游戏的难度方面，MD版是最高的。因为我方没有高级佣兵，有些关卡打起来很吃力，只能和敌方Boss慢慢磨。PS和SS版难度减少很多，佣兵、职业以及战斗系统全部改进，基本可以看作是用《Der Langrisser》的系统来玩初代。

PC版是PS版的移植，BGM改动得比较厉害，但效果还不错（顺便一提，PC的D版1、2、3和千年纪都是没有语音和音乐的，想玩PC版的玩家最好还是买Z版吧）。由于是韩国公司移植的，因此配音为韩文，听起来感觉很怪。虽然文字是中文的，但是翻译的效果不敢恭维。综合种种因素，在此还是推荐PS版和PC-E版。

Langrisser I 总评	
剧情：	6
音乐：	7
角色：	7
系统：	6
画面：	7
操作性：	7
综合评价：	7
推荐度：	6

（此项为本作综合各版本的平均得分）

Langrisser II

Langrisser 2

制作背景&作品介绍



1994年美塞亚在MD上推出了续作《Langrisser II》。本作仍由著名漫画家漆原智志担当人物设计，容量从一代的4M猛增至16M，画面素质得以大幅度提高，从而保证了游戏的出色品质。本作对魔法、道具、职业作了进一步改进，地形效果更加明显。指令及战斗系统也在前作基础上进一步强化，尤其是佣兵可以同时雇用两种以上。舞台设定在前作的200年后，剧情和一代的故事相衔接。《Langrisser II》的发售获得了极大成功，一举成为当时最受欢迎的游戏之一，也成为MD的招牌作品，由此奠定了其在系列作品中的绝对经典地位，可以说本作让Langrisser一举成名！



剧情简介

雷汀把混沌神卡奥斯封印于地底之后，时光流逝了数百年，大陆一直处于光与暗平衡的状态，繁荣的国家逐渐衰退，灭亡之后又有新的主权诞生，巴尔迪亚王国亦逃脱不了这永恒的定律。王国消灭之时，王族的末裔隐藏了圣剑兰古瑞萨，消失在广阔的大地上，而原先不为人所知的魔剑阿鲁哈萨托的传说，又开始在那些充满欲望的人之中流传开来。阿鲁哈萨托是传说中的魔剑，它的威力可与圣剑兰古瑞萨相比，拥有了它也就拥有征服世界的力量。阿鲁哈萨托能够吸取人血增强它的狂气，也因此成为了引起世间纷争的导火线。现在的它正沉睡于地底，当手握阿鲁哈萨托的人挥舞此剑时，深邃的黑暗将再次笼罩这片辽阔的大地……



巴尔迪亚王国灭亡后，大陆上涌现许多小国家，其中一国满怀着征服大陆的野心，慢慢扩展着其势力，这个国家便是雷卡尔特帝国（レイガルド）。帝国皇帝贝伦哈尔特（ベルンハルト）号称大陆最强的男人，在他野心的背后，潜伏着暗之国法鲁赞利亚的王子伯赞鲁（ボーゼル）和魔剑阿鲁哈萨托。在雷卡尔特帝国即将席卷整个大陆、魔剑的封印将被解开之际，能够与之对抗的圣剑兰古瑞萨在哪里呢？这时有一名少年挺身而出，少年的名字叫艾尔文（エルゥイン）。在他的号召下，众多仍保持正义之心的伙伴来到他身边，由此揭开了传说的序幕。

作品点评

这是一款极为优秀的作品，以现在的标准看来也毫不逊色于一些PS、SS游戏。故事主要叙述了光明、黑暗、帝国三大势力争夺圣剑、魔剑以及统一大陆的战争，作为同圣剑对立的魔剑，阿鲁哈萨托正式登场，同时故事也交代了光辉末裔是整个系列真正意义的主角。虽然现在看来故事同样老套，但在当时对玩家的影响却是非常深刻的。游戏同样只有单一路线，对人物的刻画也不是很饱满，不过即便如此还是有许多让我们无法忘怀的人物，帝王和四大军团长的形象深入人心，青龙骑士团长利昂更被许多人视为偶像。



本作系统趋于成熟，很多优秀的设定一直被续作所沿用。丰富了佣兵种类，增加了职业数量，属性相克的效果更加明显。此外还强化了魔法系统，甚至能够使用魔法破坏障碍物和城墙，这种利用魔法改变地形甚至改变战争形势的设定在当时还是相当新颖的。首次出现了召唤系统，但并不实用，直到《Der Langrisser》才逐渐完善。道具中出现了魔导石这种独具创意的设定，配合选关秘技的使用，大大增加了游戏的耐玩性，刺激了玩家疯狂练级的欲望。隐藏版面、隐藏宝物和最强关卡的设定增加了游戏的探索性和挑战性，也让我们也见识到了美塞亚的恶搞，兄贵肌肉男从此成为之后作品出席率极高的人物。这些隐藏要素在后续作品中都延续了下来，成为系列又一大卖点，经常为玩家所津津乐道。其实这类秘技的好坏直接影响游戏的品质，换句话说优秀游戏的标准之一就是隐藏要素的设定。游戏中新场景设计得颇有创意，画面在当时来看已经很精美了，强过前作不止一个档次，图像效果几乎发挥了MD机能极限。而MD的音乐带有电声效果，有很多好听的BGM。



本作虽然是单一路线，但每次通关后每名角色的解说文字都不一样，这完全取决于该名角色在游戏中的活跃度，也就是杀敌数的多少，数值越高结局越好。不过一旦有被击败的纪录就不会有好下场（不是旧伤复发就是死于非命或者是神秘失踪，真是很惨）。从这个角度来说每名角色的结局就有很多种了，要想达成最佳结局并不容易，这无形中也增加了游戏的耐玩性。而且本作难度不低，如果不使用任何秘技，想要通关还真得费一番周折。

总之，《Langrisser Ⅱ》是具有里程碑意义的一作，也是全系列中认知度最高的一作。只要一提起Langrisser，一些人头脑里出现的就是MD版2代的画面，他们认为Langrisser只有这一部作品，这种人我称之为“梦战伪非”。虽然2代在整个系列中是最出色的，但它始终代表不了整个系列。

Langrisser Ⅱ 总评

剧情：8.5
音乐：8.5
角色：9
系统：8.5
画面：8.5
操作性：9
综合评价：9.5
推荐度：10

Der Langrisser

Der Langrisser

制作背景&作品介绍

《Der Langrisser》是《Langrisser II》的复刻版。由于MD版《Langrisser II》的空前成功，美塞亚在1995年决定在当时占据绝对垄断地位的SFC上移植该作。与其说是移植不如说是重新制作来得恰当。它以MD版的《Langrisser II》为蓝本作了大幅度改进，首次采用了多重结局的系统，玩家可以根据自己的意愿选择不同路线。因此，美塞亚公司给游戏起名时，在Langrisser前面加上一个Derivative（衍生的）的缩写Der。本作也是全系列分支情节最多、版面最多的一部。



PC-FX版DER封面

丰富的剧情使游戏充满了众多悬念，任何一场战役中的人物关系都极有可能影响剧情的发展，这也使游戏的耐玩性大大增加。大概是由于制作人员的解散之故（当《Langrisser II》制作完毕后，NCS即解散了该小组），在本作中，原MD版大受好评的同时雇佣多兵种的设置被取消了，而且战斗画面似乎也没有MD版来得流畅华丽，这也可以说是此作唯一的遗憾。虽有上述遗憾，但其庞大剧情构架、优秀音效仍使其大放光芒。《Der Langrisser》是移植版本最多的一作。1996年首先移植到了PC-FX上，加入的大量动画更好地交代了剧情，其素质就是在今天看来也颇为不俗。1997年7月31日，收录了PC-E版1代与PC-FX版2代的《Langrisser I + II》出现在主流机种PS上，并且1代也加入了配音及近30分钟的动画，颇为值得珍藏（这一版后来也移植到了PC上）。一年后，这部合集又于SS上推出，其中的《Der Langrisser》又增添了多个结局，可以视为这一代的最终版。



剧情简介

《Der Langrisser》的故事情节以MD版的2代为蓝本，在此基础上衍生出了十多个结局，当时MD版的剧情只是该作整个剧情的一个分支。游戏一共有12个结局，具体为：光明路线×3、帝国路线×4、黑暗路线×1、独立称霸×2、共同路线×2。其中联合帝国的共同路线、独立称霸的第2个结局为SS版独有剧情。

作品点评

《Der Langrisser》——《Langrisser Ⅱ》召唤出的超级幻兽！

虽然发售时间早，但《Der Langrisser》却是"《Langrisser》系列"中登峰造极的一部。无论剧情、音效、角色设计还是人物性格的塑造都无懈可击。它采用的分支路线方式，使剧情更加丰富，玩家可以根据自己的意愿自由选择对抗帝国、联合魔族、称霸大陆等多条路线，使游戏的可玩性大大增强。多达十多种的分支结局，使人物形象在矛盾与对立中演绎得更加鲜活，而在MD版中没来得及交代的细节在该作中得到了充分展现。走完所有路线后，你就能更深刻感受到所有人物的各方面。人物刻画是全系列最好的，也由此衍生出了很多话题，有些还很有争议。比如帝国的灭亡是进步还是倒退？对利昂的评价到底应该是什么？皇帝贝伦哈尔特究竟有没有被魔剑控制等等，至今还在Fans中不停地讨论着。

虽然《Der Langrisser》有如此多的优点，但它也有一些遗憾和不足，毕竟世上没有十全十美的作品。它同MD的2代相比新增加了不少版面，总共78版（SS有92版），但具体到各个分支却比MD版少近1/3的版面，不算隐藏关只有21版可玩，玩到兴起时却发现游戏快要结束了，让人有种意犹未尽的感觉。本作相对于MD版，敌人被弱化了，大部分剧本很简单，取消了最强版面也是一大遗憾。虽然新增了部分音乐，但由于SFC的音效不如MD，效果要差一些。由于SFC有放大缩小及半透明功能，画面显得更清爽、更有立体感，不过人物却没有MD版的好看，佣兵也不如原来那么可爱。

不知何故，本作的战斗系统被大大削弱，倍受好评的混合带兵制被取消，每名角色也只能装备两件道具而不是MD版的3件，饰物与防具归结在一起，要么加强指挥官的防御，要么加强佣兵能力，因此也常出现不得不忍痛割爱的情况，确实让人不好接受，个人认为这些也是《Der Langrisser》最大的缺点。此外佣兵和职业系统也进行了调整，除了新增兵种外，对某些职业的攻击方式作了调整，转职时也只能从两个职业中选择了。游戏新增了统帅力这项数值，职业不同，所能带兵的数量也不同，统帅力随指挥官的成长而成长。但是防御力极低的魔法系角色只能雇佣3个佣兵，使其有被敌方高机动部队绕过佣兵而直接攻击到本人的危险。本作的召唤系统相比2代发挥了巨大的作用，其中的召唤兽实在强大了！

虽然《Der Langrisser》表面上看起来和2代差不多，但它们在细节上的差异是非常大的，一时很难说详尽，由于篇幅关系就不在这里讨论了。关于这两作谁更优秀的话题自《Der Langrisser》发售起就未间断过，这问题不好回答，就好比讨论《FF》和《DQ》哪个更优秀一样，永远也不会有定论。我的意见是这两部作品都非常优秀，对于忠实Fans而言都是必玩的。如果你只想单纯感受战斗的爽快感，请选择MD的《Langrisser Ⅱ》，我认为全系列所有作品在这方面没有能够超过它的；如果你想感受深刻的剧情请选择《Der Langrisser》，它是全系列故事情节最好、最感人的一作。



《Der Langrisser》是系列中移植版本最多的一部。但由于SFC在当时属于贵族机种，很多人没能一睹它的风采，还好现在我们有了模拟器。如果你对画面要求不高，推荐玩SFC版，速度方面将无可比拟。PC-FX版没有玩过，目前尚未模拟成功。PS版增加了动画，效果很出色，这一版无论哪个方面都是所有作品中最好的（除了存取档的速度有些慢之外）。PC版是PS的移植版，虽说是中文，但是剧本的翻译水平实在拙劣，不推荐。SS版是最终版，其新增的剧情吸引了很多人，但给我最大震撼的不是和帝国联合的共同路线，而是独立称霸的第2个结局——孤独之王。有条件的玩家可以试试SS版，推荐大家感受一下这个结局。

Der Langrisser 总评

情节：10
音乐：8.5
角色：10
系统：8
画面：8.5
操作性：8.5
综合评价：9.5
推荐度：10

Langrisser III

Langrisser 3

制作背景&作品介绍

1996年，“《Langrisser》系列”终于在次世代主机SS上亮相，《Langrisser Ⅲ》是全系列宣传力度最强的一部。此作的时间设定在前两作之前，交代了圣剑创造的历史。《Langrisser Ⅲ》有着高素质的片头动画、豪华的配音以及曲折动人的故事。但制作商却对游戏的战斗系统作了极大改变，由回合制变为半即时战斗，转职更是每场战役前都可进行，使游戏难度大大降低。作品一经推出就引起了玩家的极大不满，这一代战斗系统的改动，只可以说是制作者为了尝试制作3D战斗的宏伟气势而忽略了系列原有的特色。人物性格的塑造也不如前两作那么鲜明，没有出现兰斯、利昂之类给人留下深刻印象的人物。游戏第一次在系列作品中引入了恋爱系统，这使玩家可以在最后决战前有机会向不同的女性角色告白，若告白成功就可达成最佳结局，恋爱度的增减由主角在游戏中的选项或对话来决定，这使得游戏带有了恋爱AVG成份（这个系统也继续被后作采用）。虽说《Langrisser Ⅲ》有很多缺陷和不足，但是有精彩的动画、豪华的配音、宏大的剧情作弥补，因此依然是Fans不可不玩的佳作。





剧情简介

光与暗之力的世界艾路萨利亚（エルサリア），有一个富饶的国家名为拉卡斯（ラ－カス），临近诸多国家也随之繁荣。拉卡斯王国的富饶引起邻国的垂涎，曾几度遭受侵略，但凭借着王都上空浮游城的威力，使王国永远太平无事。于是，拉卡斯王国对浮游城充满自信，也放松了对王都的守护。这时，北方大国利古里亚（リグリア）伺机发动了攻打浮游城的计划。浮游城陷落后，在利古里亚帝国压倒性的兵力前，拉卡斯王国束手无策，国王一族被诛杀，大部分领土被帝国占领。王国陷落的恶梦经过了半年时光，从浮游城逃出，投奔于边境领主雷蒙多子爵（レイモンド）帐下的骑士迪哈尔特（ディハルト），发誓要和雷蒙多一同夺回王都。在夺回王都的旅程中，迪哈特从大魔导师杰茜卡处获悉，真正的敌人是魔物之国法鲁赞利亚。为防止其侵略，必须解放女神之门。

女神之门乃光之女神露希莉斯的力量所张的结界，是能够抵挡魔物侵入的防护之门。迪哈特一行突破重重包围，成功解放了女神之门，之后和利古里亚帝国缔结了休战协定，也取回了王都。德高望重的雷蒙多改名为基克哈尔特王（ジ－クハルト），取代拉卡斯王国建立了艾路斯利多王国（エルスリ－ド）。众人原以为战争已经结束，然而法鲁赞利亚帝国借助魔剑阿鲁哈萨托抵消了女神之门的力量并侵入艾路斯利多王国。为了寻求能够对抗魔剑的方法，迪哈尔特奉命寻找传说中的破邪之剑，最后，女神露希莉斯将基克哈尔特王的灵魂注入破邪之剑中，圣剑兰古瑞萨就此诞生。为了不使基克哈尔特王白白牺牲，迪哈尔特手握圣剑，向魔物之都法鲁赞利亚城出发。

作品点评

凭借SS的出色机能以及大容量制作，《Langrisser Ⅱ》的世界观设定较为庞大，人物和剧情设定绝对一流。全系列第一次有了大陆整体形势的概念，各国的关系明确展现了出来，加上精美的开场动画，使其完全有理由成为一部出色的游戏。但结果却截然相反，它被公认为系列最失败的作品。原因就出在它的战斗系统上。美塞亚力图创新，摒弃了前两代最引以为豪的系统，但彻底变革的新系统实在太差，加上画蛇添足的战斗中使用道具的设定，无论评价为锐意进取还是急躁冒进，后来的事实都说明，美塞亚的这次改革是完全失败的。

本作的战斗方式是各代中最接近真实战斗的，虽然依旧采用回合制，却改变了以前那种你来我往的单调模式，而是在下达移动、治疗、魔法、召唤、道具、特技等命令之后，敌我双方同时行动，一经遭遇即可切入3D画面展开厮杀。但是行动方面取消了武将对佣兵的结界限制，因为在移动时只有武将作单独移动，到达指定地点后再配置佣兵，且只要双方部队中有一人接触，便可以全体进行战斗。无疑，这种方法大大降低了游戏的难度，失去了灵活作战的系统特色，也失去了原有的亲切感。另一方面，部队通过治疗恢复HP也有些离谱。佣兵不需要呆在主将身边就可以恢复HP，而且不单可以恢复，更连死亡的佣兵小队都可以恢复HP。转职系统也有了极大的改动，除了职业和兵种没有太大的改变之外，转职的方式却完全不同了，每当角色升至LV10、LV30、LV50便可增加一项职业。虽然可以自由地转换，但是必须将最初的职业成长至最高段方能进行下一个职业的修炼。系统如此大的变动带给玩家的并不是战斗的快感，而是难以忍受的折磨。由于敌我双方同时行动，这样在进入战斗前需要经过很长的等待时间，且战斗画面也需要读取。游戏虽然是3D效果，但由于SS机能所限，画面很一般。特别在游戏中后期，同画面的敌我双方部队非常多，战斗前需要很长的读取时间，玩家要经常忍受等待的痛苦，即使不开战斗画面打一关也要很长时间，实在太费精力。

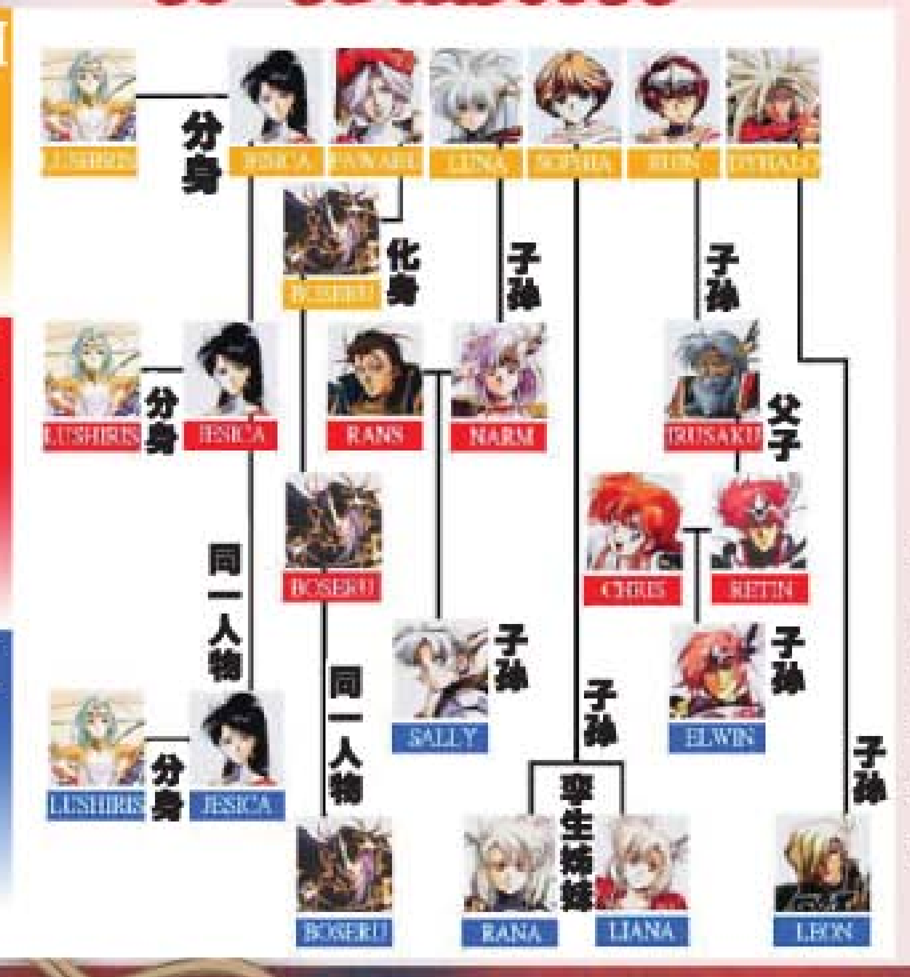
本作的故事情节又改回了单一路线，虽然没有分支，但剧情是系列中最宏大的，毫不逊色于2代。很多版面描绘了两军对垒的场面，充满了战争的气氛。总的来说，3代的画面还是不错的，其片头动画素质已是系列之最。配音阵容非常强大，游戏结尾还有真人演唱的主题曲，不过本作的BGM却不如前几作好听。在人物刻画上，敌人的风采比我方亮眼得多，有许多个性鲜明的人物。在本作中己方角色的数量也是系列之最，达到空前绝后的19名。第一次加入的恋爱系统大受好评，游戏中有很多MM角色可供选择，对于你喜欢的MM要记得好好培养感情，在游戏中出现对话选项时千万不要胡乱选择，否则有你好看的。因为如不能赢得她的芳心那么最终就不会出现真正的结局，游戏也会提前结束。由于本作真正结局的达成条件比较苛刻，所以游戏并非想像中那么简单。

总之，《Langrisser Ⅲ》是很有争议的一作，虽然被认为是全系列最失败的，但也不乏褒奖之词。对于不同喜好的人来说它对大家的影响也是不一样的。对于忠实的Fans而言本作绝对不能错过，而普通玩家则不必尝试了。《Langrisser Ⅲ》只有SS版和PC版，没有向PS移植，这也从一个侧面说明了它受欢迎程度的不足。PC上是繁体中文版，画面比SS好，台词翻译得也还好，只是有错别字现象。另外在游戏中存在一些Bug，比如莫名其妙出现大量金钱，无法说服敌方某些人物等等。音乐仍旧胡乱改动，片头音乐更是改得面目全非。不过总体要好过PC上的1代和2代，可以一试。由于目前SS的模拟还不成熟，机器配制不够的话玩起来比较辛苦，如果有条件还是建议用SS主机玩。

Langrisser III总评

情节：9
音乐：8
角色：8
系统：5
画面：9
操作性：6
综合评价：7.5
推荐度：7

代-3代人物关系图



在回顾了Langrisser前几作后，我们可以发现其中人物有着种种联系，在此特地整理了其中关系图，有兴趣的朋友可以好好作了解。另在本文写作过程中，参考了一些资料和文档，主要有某几期的《电软》、梦战专题站的精华文章。特别是斧头的大作给了我很大的帮助，在此一并表示感谢。感谢斧头（Swordmaster），还有sigma、桂木弥生、拉斯金和雪鹰姐姐的攻略及心得。谢谢你们的支持！



KOF THE KING FIGHT 系列新动态

文/Kofunion/Kipak

SNK重组为SNKPlaymore后，公司风格真是发生了巨大的变化，其中商业运作的强硬是最突出的一点（多次把其他公司告上法庭）。不管怎么说，重组后的SNKPlaymore成功唤醒了沉寂长达七年之久的“《侍魂》系列”，现在，公司又将掀起一场“KOF风暴”。

今年，会有三款“《KOF》系列”作品！！！

公司的运作方式和手段与我们无关，然而这三款作品确实是让我们期待的。

KOF MAXIMUM IMPACT 拳皇最终冲击

这是一款完全3D化的“《KOF外传》系列”PS2用游戏。发售日定为8月12日，售价7329日元。



目前得到的情报看来，系统方面继承了摔技、前滚、后滚、小中大跳跃、受身技与紧急回避等“《KOF》系列”等原有要素，而新增的包括，往对手两侧回避的“轴移动”以及连续攻击“Combination Arts”等。

从E3展公开的图片和游戏宣传录像看来，本游戏的画面品质和战斗流畅度是相当不错的，并且会有个性化的新人物登场和外传系列的完整故事背景，游戏品质应该相当不错。

KOF2004

SNKPlaymore的保密工作一向做得很好，到目前为止没有任何可信任消息传出来，但是可以确定的是，该游戏同样是在ATOMISWAVE上推出。

KOF NEOWAVE 拳皇新冲击波



或许是受《KOF2003》的不佳口碑影响，又或许是为《KOF2004》练手，SNKPlaymore在Sammy的ATOMISWAVE上的第一款作品《KOF NEOWAVE》即将推出。本游戏在日本已进行了多次测试，总体感觉极似《KOF2002 SE(Second Edition)》，因此推出后应该会颇受大家欢迎吧。以面是测试中整理出来的大家关心的一些东西。

开场画面

这是一组现场实拍的游戏开场图片，大家可以从中体验一下新的感觉。









THE KING FIGHT
系列新动态

登场人物和选人画面

新风格的人设



97特别队：山崎龙二/玛丽/比利



日本队：草薙京/红丸/大门



新队（暂无名）：草薙柴舟/库拉/真吾

大蛇队：七枷社/莎尔米/克里斯



K队：K'/马克西马/薇璞



饿狼队：特瑞/安迪/东丈

龙虎队：坂崎良/罗伯特/坂崎琢磨



韩国队：全勋/蔡宝健/陈国汉

八神队：八神庵/麦卓/薇思

超能力队：雅典娜/椎拳崇/镇元斋



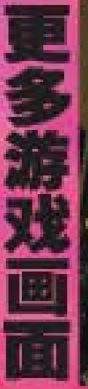
怒之队：利安娜/拉尔夫/克拉克



女性格斗家队：不知火舞/坂崎由莉/京



更多游戏画面












苦斗了近十年的两主角


人气帅哥之对决


麦卓在雷光上起舞


丈之热岚


火焰也有被冰冻的时候


老爹再战江湖

系统简介

特别注意：本作将变为5个按键操作的游戏。

基本动作（1P方向）

基本动作
↑：跳跃
↓：蹲
←：后退（防御）
→：前进
A：轻拳
B：轻腿
C：重拳
D：重腿
E：HEAT

特殊动作（角色面向右的场合）

特殊动作
前冲：快速→→
疾退：快速←←
挑衅：Start
紧急回避：←OR→+AB同时按（MAX2模式使用不可）
吹飞攻击：CD同时按
普通投：←OR→+C OR D
防御紧急回避：防御中AB同时按（消耗能量珠1个）
防御吹飞攻击：防御中CD同时按（消耗能量珠1个，破防模式使用不可）
受身：着地同时AB同时按
HEAT发动：E（空中可）
HEAT解除：E（空中可）
破防攻击：↓ →+CD（破防模式限定）

CPU战

CPU战
1>2>3>4>5>BOSS

模式选择

游戏开始时会当你选择游戏模式，可以从三个模式当中选择适合自己的。

1.超级取消模式

必杀技可以直接取消必杀技（消耗能量珠1个），如八神：鬼烧＞琴月阴。

必杀技取消必杀技的话消耗能量珠2个（MAX版消耗3个）。

很正统的一个模式，但深入研究可以发现其更多的乐趣。

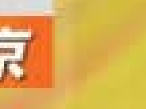
特点

能量槽：最大3颗能量珠

MAX超必杀：消耗能量珠2个

能量槽外观：■■■■■■■■


草薙 京



2.破防模式

整合了及时防御和防御不能攻击，可以使用破防攻击（消耗能量珠1个），是个兼备超强防御系统和攻击系统的上级模式。

破防攻击：输入↓ → + CD，将消耗一个能量使用出防御不能攻击。看起来像一个比较慢的吹飞攻击，身体会有闪电效果，而且似乎有无敌。如果击中会有Wire Attack（弹墙）效果。

及时防御（Just Defenced）：对手攻击的瞬间进行防御便可以发动，防御硬直变短，反击无效，气力不增加。

特点

能量槽：最大2颗能量珠

防御吹飞攻击使用不能

MAX超必：消耗能量珠2个

能量槽外观：■■■■■■■ ■

3.MAX2模式

不但能量槽自动恢复，而且体力槽显红的时候（4分之1以下），可以用1个能量珠发MAX2，有一击必杀的可能性，是个简单、容易上手的模式。

特点

能量槽：最大1颗能量珠

紧急回避使用不能（受身可以）

MAX超必杀、MAX2：体力槽显红的时候消耗能量珠1个

能量槽外观：■■■■■■■■■■■■

HEAT状态介绍（全模式共通）

***按Heat按钮后角色会忽亮忽灭的闪红色，在攻击力大幅度上升的同时体力会慢慢减少。再次按Heat按钮，或者受到攻击、防御必杀技、体力1/8以下（变红），Heat状态解除。在对手露出大破绽的时候使用Heat效果巨大！**

***要注意的是，如果对手发2Hit的必杀技，你防御1Hit后爆发Heat可以成功，但是马上会防御第二Hit而强制取消Heat。**

***闪亮了并不是硬直消失，前冲中发动就继续前冲，防御中发动也可继续防御。**

***Heat按钮按下的瞬间就可进入Heat模式。**

***不能跳攻击>Heat发动，但是可以跳>Heat发动>攻击。**

***按下攻击按钮的同时也不能发动，因此要熟练掌握快速发动>攻击。**









从《侍魂零》到《侍魂零特别版》，以及宣布在ATOMISWAVE上推出的《KOF NEOWAVE》（暂名）、《KOF2004》（暂名）、《侍魂AW》（暂名）、《合金弹头6》（暂名）等作品，新的SNK带给我们的是——PlayMore！

KOF MAXIMUM IMPACT KOF MAXIMUM IMPACT KOF MAXIMUM



文/KKK

KOF MAXIMUM IMPACT



为了庆祝KOF系列辉煌的十年庆典，SNK PLAYMORE于今年推出的KOF MAXIMUM IMPACT逐渐露出水面，中文翻译名称为：拳皇-最大冲击。在早些时候的AOU2004展览会上，SNK PLAYMORE曾经公布过这款新作的一些情报，本作将在此世代主机PS2上开发，背景、任务的设计都已经完全3D化，不过仍然是传统的2D对战系统，人物的轮廓和招式都还是我们熟悉的KOF。2004年4月2日，官方已经正式确认本作发售日为2004年7月29日，定价7329日元。系统方面，包括摔投技、前滚、后滚、小中大跳跃、受身技与紧急回避等《拳皇》系列游戏的已有系统都保留了下来，除此之外本游戏所新增的系统包括往对手两侧回避的“轴移动”与连续攻击的“Combination Arts”等新系统。4月6日，日本SNK PLAYMORE方面开设了KOF MAXIMUM IMPACT的官方网站，并且陆续放上了游戏的背景故事、人物介绍等相关资料。以下是摘自官方网站原文的资料翻译：

故事背景

繁荣总是建立在贫穷和歧视的基础上……

再理想的社会中,这两点也依然存在……

-南镇-

街头帮派的火拼在市区愈演愈烈。

直到现在依然经常发生一些小冲突，但是作为六个月前发生过的事情的后果，事态向着更坏的方向发展着……

-六个月前-

在被称为Sanctions Lane的A区，最有势力的街头帮派的大哥被暗杀了。

这个人派了杀手去刺杀Duke，地区里新兴帮派“诱惑者”的头……

但是暗杀失败了，暗杀者也因此丧命。

对这些可怜的被压迫的人来说，他是他们的救世主…他的名字是Fate。

在他死后，南镇就成了“诱惑者”的掌中之物。

但是，“诱惑者”也没有成功的把所有的街头帮派都收归势力之下。

在这些小规模的反对势力中，有Alba 和 Soiree兄弟两个。他们被认为注定是下任的市区老大。他们觉得愧对Fate，因为在他们还是孩子的时候，是Fate一直在照顾他们。

在引起后来一连串事件的刺杀Duke现场，Alba碰巧正好在那里。

因此，Alba被认为是叛徒。但是Alba的弟弟和他的兄弟们都在努力为他辩解。

-现在-

Fate死后，势力的平衡再次打破，所有的混混都在等候机会统一地下世界。

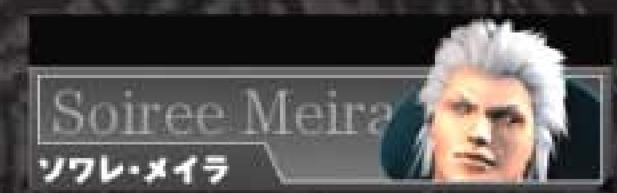
为了平息混乱的市区场面，Alba尝试着联系Duke.

Hyena, 作为介绍人，传来了Duke关于会面的条件。 唯一的条件就是：“如果你想面谈，你必须先打倒我派出的所有人。”

Alba强忍着接受了条件，以求和Duke谈清除事态.

期间，Soiree 加入了进来。为了帮组他哥哥拿回市区的领导权，Soiree 觉得有必要打倒Duke。为了达到这个目的，他试图和Hyena协商。

人物资料



姓名	Soiree Meira “The Twilight Angel”（“黎明天使”索伊利 梅拉）
生日	6月6日
身高	183cm
体重	70kg
血型	O型
出生地	德国
格斗流派	自创卡波卫勒舞（一种源于非洲把民间舞蹈和自卫动作结合在一起的巴西舞蹈）
爱好	制作银饰
重要的物品	双胞胎兄弟-Alba
喜欢的东西	哥哥和汉堡包
讨厌的东西	瞎扯
特技	舞蹈



姓名	Lien Neville “The Gorgeous Assassin”（“美丽杀手”丽恩 内维尔）
生日	10月17日
身高	174cm
体重	55kg
血型	A型
出生地	英国
格斗流派	杀人空手道并且掌握多种杀人武器
爱好	使用呼吸器潜水
重要的物品	父亲的怀表
喜欢的食物	西红柿
讨厌的东西	说谎者
特技	彻底了解所有的人体致命点

Alba Meira

アルバ・メイラ

姓名	Alba Meira “The Devil of Daybreak”（“晓之恶魔”阿尔巴 梅拉）
生日	6.6
身高	178cm
体重	66kg
血型	O型
出生地	德国
格斗流派	自创中国拳法
爱好	台球、小汽车
重要的物品	一张父母和兄弟的照片
喜欢的东西	太阳镜
讨厌的东西	日式生鱼、生鱼片
特技	看一眼就能记住8位的数字

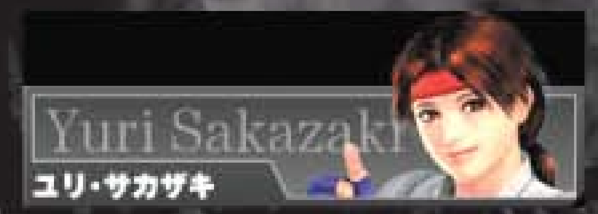
KOF MAXIMUM IMPACT KOF MAXIMUM IMPACT KOF MAXIMUM



姓名	Kyo Kusanagi “The Scion of the Flames” （“炎之后裔”草　京）
生日	12月12日
身高	181cm
体重	75kg
血型	B(RH-)
出生地	日本
格斗流派	草　流古武　＋我流拳法
爱好	写诗
重要的物品	摩托车和女友（雪）
喜欢的食物	烧鱼
讨厌的	努力
擅长的运动	冰球



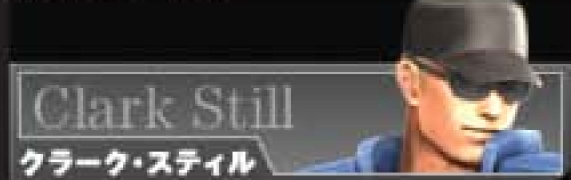
姓名	Terry Bogard “The Legendary Lone Wolf” （“传说独狼”特瑞 伯加德）
生日	3月15日
身高	182cm
体重	77kg
血型	O型
出生地	美国
格斗流派	武术
爱好	电子游戏
重要的物品	父亲的遗物格斗手套
喜欢的食物	Rock特制俱乐部三明治
讨厌的东西	懦弱的人、日式梅干（曾经被东丈逼着吃过）
擅长的运动	篮球



姓名	Yuri Sakazaki “The Typhonic Daughter of Kyokugen” （“极限流台风女”坂琦 百合）
生日	12月7日
身高	165cm
体重	50kg
血型	A型
出生地	日本
格斗流派	极限流空手道＋自创招式
爱好	学习各种料理和卡拉OK
重要的物品	朋友和妈妈遗留的耳环
喜欢的食物	淡咖喱和日式梅干（自己家做的）
讨厌的东西	章鱼、章鱼一样的人、优柔寡断的男人
擅长的运动	垒球



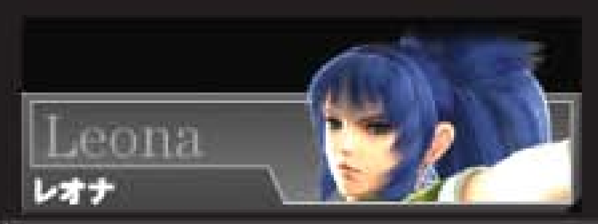
姓名	Ryo Sakazaki “The Inextinguishable Dragon” （“无敌之龙”坂琦 良）
生日	8月2日
身高	179cm
体重	68kg
血型	O型
出生地	日本
格斗流派	极限流空手道
爱好	日式木工、家庭园艺
重要的物品	他自己修好的摩托车
喜欢的食物	饼、纳豆
讨厌的东西	腌渍品 多足的昆虫
擅长的运动	相扑



姓名	Clark Still “The Cool-Headed Mercenary He-Man” （“冷静雇佣兵”克拉克 斯蒂尔）
生日	5月7日
身高	187cm
体重	89kg
血型	A型
出生地	美国
格斗流派	自由搏击＋哈迪伦流暗杀术
爱好	收集枪支
重要的物品	墨镜
喜欢的食物	燕麦粥
讨厌的东西	鼻涕虫
擅长的运动	摔跤

Ralf Jones
ラルフ・ジョーンズ

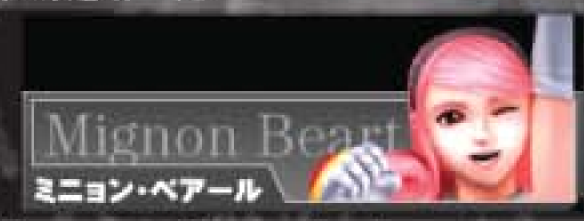
姓名	Ralf Jones “The Battlefield's Truly Tough Guy” （“战场真汉子”拉尔夫 乔纳斯）
生日	8月25日
身高	188cm
体重	90kg
血型	A型
出生地	美国
格斗流派	自由搏击＋哈迪伦流暗　⑿g
爱好	刀具收集
重要的物品	勋章
喜欢的食物	口香糖
讨厌的东西	蛇
擅长的运动	棒球



姓名	Leona “The Amazon with a Hardened Heart” （“坚强的女强人”列欧娜）
生日	1月10日
身高	173cm
体重	56kg
血型	B型
出生地	不明
格斗流派	自由搏击＋哈迪伦流暗术
爱好	无
重要的物品	无
喜欢的食物	无
讨厌的东西	血
擅长的运动	无



姓名	Athena Asamiya “The Eternal Psychic Idol Star （“永远的精神力偶像歌星”麻宫 雅典娜）
生日	3月14日
身高	163cm
体重	50kg
血型	B型
出生地	日本
格斗流派	超能力＋中国拳法
爱好	占卜、用手提电脑快速回信
重要的物品	支持者的信件
喜欢的东西	茶具
讨厌的东西	蝗虫
擅长的运动	演唱会



姓名	Mignon Beart （米利安 贝尔）
生日	2月13日
身高	163cm
体重	48kg
血型	B型
出生地	美国
格斗流派	魔法＋中国拳法
爱好	寻找魔法书
重要的物品	祖母给他的宝箱（锁坏了无法打开）
喜欢的食物	巧克力
讨厌的东西	无理的小孩和毛毛虫
特技	白魔法（还是个新手）



姓名	K' “The Unyielding Umber Blaze” （“不屈的红色闪电”K Dash）
生日	不明
身高	183cm
体重	65kg
血型	不明
出生地	不明
格斗流派	暴力
爱好	无
重要的物品	无
喜欢的食物	牛肉干
讨厌的东西	KOF
擅长的运动	无（不擅长运动）

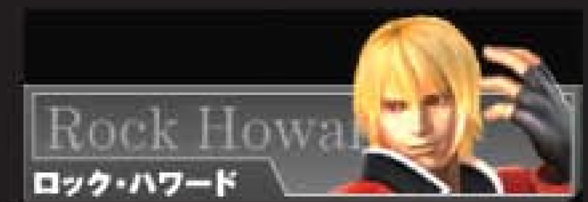


姓名	Maxima “The Lethal Cyborg of Steel” （“致命的钢铁人造人”马克西马）
生日	3月2日
身高	204cm
体重	204kg
血型	A型
出生地	加拿大
格斗流派	M式格斗术
爱好	摩托车履行
重要的物品	鬓角
喜欢的食物	甜的食品
讨厌的东西	纳豆、没有主见的人
擅长的运动	橄榄球

Mai Shiranui
不知火 舞

姓名	Mai Shiranui “The Beguiling Ninja Babe” （“魅惑的女忍者”不知火 舞）
生日	1月1日
身高	165cm
体重	50kg
血型	B型
出生地	日本
格斗流派	不知火流忍术
爱好	料理
重要的物品	祖母的遗物发夹
喜欢的食物	年糕汤、红豆饭团
讨厌的东西	蜘蛛
擅长的运动	板羽球

KOF MAXIMUM IMPACT



姓名	Rock Howard “The Wolf DNA's Chosen One”（“被狼之血缘选中的人”洛克 霍华德）
生日	6月24日
身高	178cm
体重	70kg
血型	B型
出生地	美国
格斗流派	古武术＋武术
爱好	旅游和弹贝丝
重要的物品	特瑞给的帽子、摩托车
喜欢的东西	手套
讨厌的东西	自大的人
擅长的运动	3v3街头篮球



姓名	Seth “The Peerlessly Professional Secret Agent（“专业的秘密特工”塞斯）
生日	8月1日
身高	190cm
体重	108kg
血型	B型
出生地	美国
格斗流派	护身术
爱好	窃听、驾驶
重要的物品	领带、家族
喜欢的食物	蔬菜 果物（素食主义者）
讨厌的东西	飞机
擅长的运动	个人运动



姓名	Chae Lim（蔡琳）
生日	5月5日
身高	170cm
体重	60kg
血型	O
出生地	韩国
格斗流派	跆拳道
爱好	寻找东大门市场里站台食品
重要的物品	金师傅给的比赛用手套
喜欢的东西	他的泰迪熊
讨厌的	说谎者
擅长	制作西式服装，所有的衣服都是自己做的



姓名	Iori Yagami “The Indigo Inferno of Misanthropy”（“孤独的紫炎地狱”八神 庵）
生日	3月25日
身高	182cm
体重	79kg
血型	O型
出生地	日本
格斗流派	八神流古武 ＋本能（草 流的分支）
爱好	弹贝丝
重要的物品	女友、戒指Chrome Hearts、手表Paul Smith
擅长的运动	所有体育项目



2P VERSION

2P服饰

该游戏另一个最大的特点就是：当选择2P角色的时候，会以另一套装饰登场，这里列出了现有人物的已公布的2P造型，大家可以看看究竟哪个角色更为另类、更为有个性

KOF MAXIMUM IMPACT







部分资料参考拳皇盟，特此表示感谢。



文/何仲旸

浅谈游戏属性修改



又一次回到游戏让其数值变化，然后输入0进行搜索。此时，地址栏里什么地址都没有。请大家一定要记住以下这一定律：如果搜索后地址栏里什么地址都没有，则表明这次的跟踪失败了，要重来一次，或换另一种手法去跟踪。再用此办法搜索一次，结果地址栏里仍然什么地址都没有，这就充分表明刚才用的办法（还剩多少的方式）不对，要换另一种方法去跟踪。而我们先用3，后用2来进行搜索，很容易就只剩下一个地址：00B6（这个游戏每个角色的生命地址都是不同的，如果你和我一样是选用第四位角色，那么你跟踪出来的地址就是上面的00B6，图中即为成功的修改）。

浅谈游戏属性修改之五

大家好！上回我们说到“明文”修改的另一种情况——在内存中以“还剩”多少的方式来进行计数。这种计数方式在一般情况下，我们是能从游戏中看出来的，但也会有例外的情况。比如我们俗称的《魂斗罗外传》就是一个好的特例，下面我们就以它为例子作个简单的说明。



游戏：魂斗罗外传
机种：FC
模拟器：VirtuaNES V0.70



众所周知，“《魂斗罗》系列”一般默认为3条命。Start游戏，我们看到主角生命数为“X02”，按照上一回的理论判断，该游戏是以还剩多少的方式来进行计数的。

搜索金手指

搜索结果

地址	旧值	现在值
00E9	2	1
0192	2	1

进制：10 (DEC)　16 (HEX)
长度：1字节　2字节　3字节　4字节
范围：RAM　SRAM　EXRAM
搜索：开始　更新　还原　旧 = 新　旧 < 新　旧 <= 新　旧 != 新　旧 > 新　旧 >= 新
数据：1　搜索
写入数据：地址 0000　数据 0　写入

打开模拟器自带修改器，在“数据栏”写入2，点击“搜索”，然后再回到游戏，故意牺牲一位英雄让数值变化。再次呼出修改器，输入1进行搜索，此时剩下两个地址。

浅谈游戏属性修改之六

“明文”游戏的修改在上面已经告一段落。接着我们来讲解下一环节：“密文”游戏的修改。在说修改手法的同时，也对VirtuaNESV0.70模拟器自带修改器的其他功能作个简短介绍。

“密文”游戏

——游戏中显示的数值与内存中该地址上的数值完全不相同的游戏。

常规步骤和思路如下：

1. 确定欲改数据；

2. 呼出动态修改器，对内存进行一次全面的搜索；

3. 回到游戏中，想办法改变欲改数据（如花掉一些银子或吃药加点血，注意：如果条件许可，应尽量使这一变化大点）；

4. 再次呼出动态修改器，根据刚才的变化使用增加、减少、等于等方式进行搜索跟踪。

如果找到的数据地址还有很多，那么还要再进行一次或几次搜索，直到找到很少的地址为止。经过“筛选”，一般情况下就只有几个或一个地址。如果是一个，直接进行修改就行；如果是几个剩下（这也是很常见的情况），我们就要对剩下的地址一个一个尝试，直到找到“真身”为止。

在这顺带说下，往往分析比尝试更为重要。因为经常剩下的地址有几十个，想尽办法都无法将“剩下”的范围缩少，我们能将这么多的地址一一尝试吗？不可能。这时我们就只能靠分析有目地尝试了。不单单这种情况要分析，想要顺利达到预想修改的效果，也是要分析的。如无敌状态、修改隐藏物品和人物，在RPG或SLG游戏中实现一些正常游戏没法实现的情况（玩过《火炎纹章之多拉基亚776》的朋友都知道，只有通过修改才能做到每位角色同时拥有十六种个人特技）等，所以我们不要忽视分析这一过程。



游戏：双截龙3
机种：FC
模拟器：VirtuaNES V0.70

《双截龙3》是一个密文游戏。如何得知呢？我是试出来的。因为在修改一个游戏前，我们是不知道其类型的，因此我们只能通过两次以上的尝试来确定游戏的性质，然后对症下药，具体方法就是根据我上面所说的那条定律来试。首先，我们要将欲修改的游戏当作明文游戏来跟踪一次，如果



失败了，我们需要再确认一下。如果第二次也失败了，那么基本上可以肯定这是密文游戏，之后就可以用密文的跟踪手法。从理论上说，密文的跟踪手法对明文游戏是一样有效的，但往往事与愿违，如步数多了导致自己出了错或跟踪不下去等情况。因此，开始时判断用那种手法是很有重要的。



开始游戏并打开模拟器自带修改器，点击“开始”，见图对内存进行一次全面搜索。这种搜索被叫做低阶搜索，也有人称之为模糊搜索。为什么要这样做呢？在不知道欲修改数据的数值时，就要对所有的内存地址上的数值进行分析和记忆，以便在数值变化后进行跟踪。而分析和记忆的工作我们是交由软件完成的，我们只需点一下“开始”就完事了。回到游戏，故意被敌人打几拳。被打就意味着生命的数值从大到小的变化，也就是说旧值大于新值或者说新值小于旧值。我们先来看看这个修改器究竟提供了何种说法的选项：“旧>=新”、“旧>新”由此可知是旧值大于新值的说法。如果生命的点数少了，就选择“旧>新”；如果生命点数仍未减，就选择“旧>=新”。这样做是有特定意义的，因为有些游戏并不是被打的同时生命值就立刻减少，而是当到达一定程度时，生命值才会变化，这点大家一定要记住。所以我们就要看情况来进行选择。这里我遇到的就是生命值减少了几点的情况，所以我再次呼出修改器后，点击“旧>新”的按钮，然之后回到游戏。后面我不说了，相信大家都心中有数，就是再减少生命值，点击“旧>新”来进行搜索。

其余功能键含义

旧!=新（数值发生了变化，不过仍旧一样）

旧=新（数值没有发生变化）

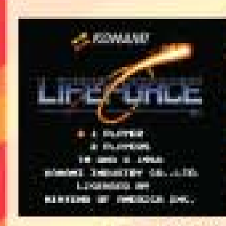
旧<新（数值增加）

旧<=新（数值增加或不变）

还原（撤消一次搜索）



前面说了这么多，相信大家都已经初步掌握了密文游戏修改。为了一步巩固刚才所学的密文游戏修改和让大家加深对“分析”的认识，我打算与大家谈谈无敌状态（即俗话说的“不死身”）的修改思路和方法。

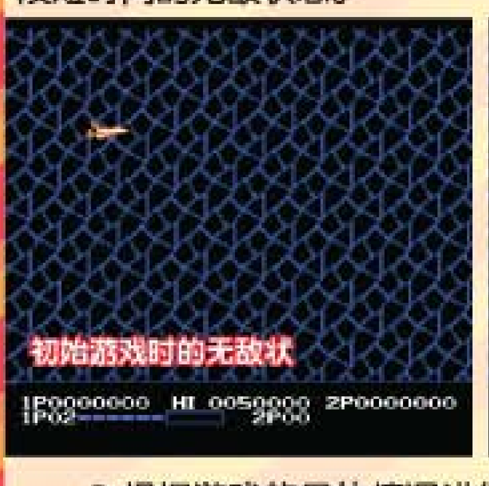


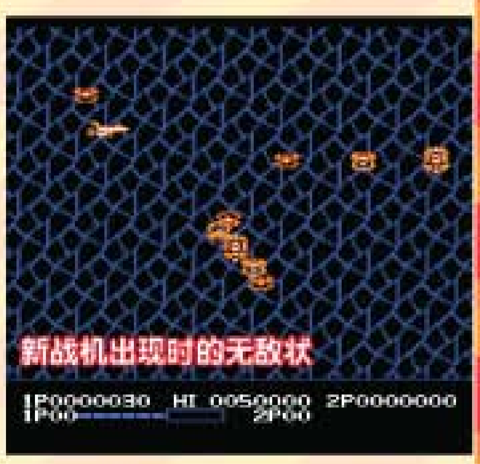
游戏：沙罗曼蛇3

机种：FC

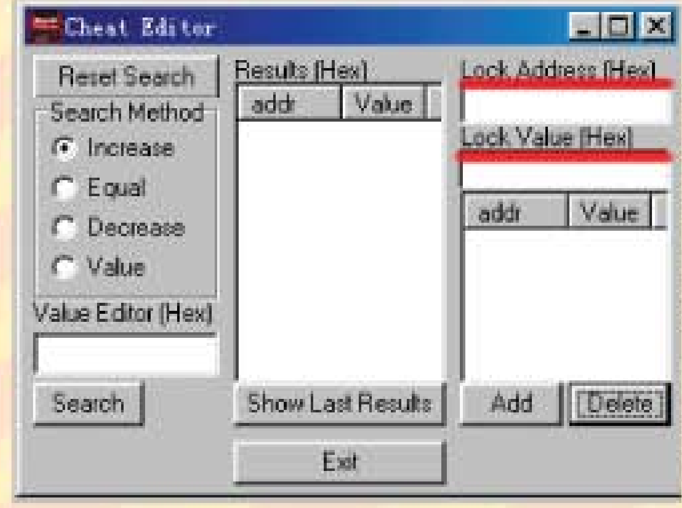
模拟器：VirtuaNES V0.70

1. 了解该游戏欲修改效果的具体情况。玩过这个游戏的朋友都知道，刚开始游戏时，我方战机会出现一段短时间的无敌状态；另外，我方战机战死后，新出的战机也会出现一段短时间的无敌状态。


初始游戏时的无敌状

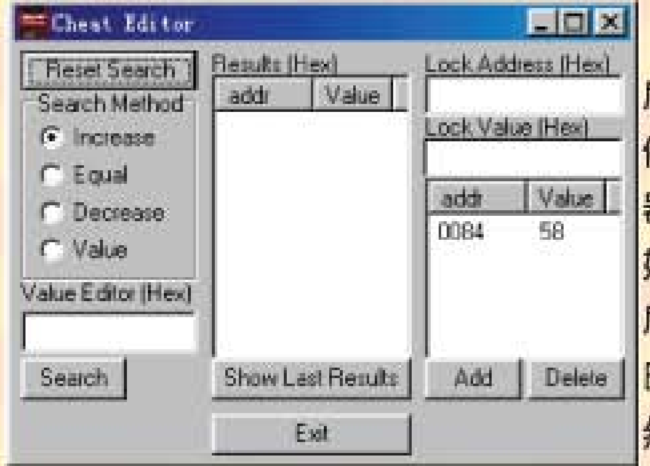

新战机出现时的无敌状

2. 根据游戏的具体情况进行有目的分析。要在游戏中做到“不死身”，只要把这个无敌状态保持就行了（也就是把无敌状态锁定）。在游戏中，无论是刚开始时的战机，还是新出的战机在一段时间后无敌状态就会消失，那就意味着控制无敌状态地址上的数值，随着时间的流逝而不断地减少，当数值变为0时，无敌状态就消失。只要我们把这一地址上任何大于0的数值锁定，那么无敌状态就能保持了！



3. 结合修改器的功能、特征和欲修改的效果，有目的地选择修改器来实现对游戏的修改。因为，有些修改器有这种功能，但没有那种功能；有些修改器有那种功能，但偏偏又没有这种功能。所以我们就只能结合修改器的功能、特征和欲修改的效果，有目的地选择修改器来实现对游戏的修改。就拿VirtuaNES V0.70为例，这个模拟器的修改器没有锁定的功能，但跟踪能力很强；而Smynes1.15有锁定功能，但跟踪能力方面就远不及VirtuaNES V0.70。因此，我们就先利用VirtuaNES V0.70来跟踪控制无敌状态的地址及该地址上的数值，再用Smynes1.15模拟器的修改器锁定功能来实现“无敌”。

具体修改步骤



开始游戏后，立刻把游戏暂停并呼出自带修改器，然后点击“开始”。回到游戏后，等一段极短的时间（约一秒），然后又立马呼出修改器，搜索栏中选择旧>新，之后又回到游戏等一段短的时间……以此类推，直到找到地址为止。由于这是一个早期的游戏，我们应该很容易就能找到其地址0084。数值为：任何大于0的数值。换上Smynes1.15，运行游戏并呼出修改器，在Lock address栏里输入0084，在Lock value栏里输入58,点击Add并按Exit回到游戏，此时我方战机就变成永远无敌了。

恋音狂&恋舞迷 音乐游戏之VOS篇



文/圆造

VOS

VIRTUAL ORCHESTRA STUDIO





说到韩国的游戏公司HanseulSoft也许大家不太熟悉，但其制作的《VOS》这个高人气虚拟演奏游戏大家一定不会陌生，如果说《DDR》一类游戏能成就大家真舞者的梦想，那么《VOS》则能让大家尽情享受演奏的无尽魅力。降生至今的几年来，该游戏始终为喜欢音乐的玩家们津津乐道，大家甚至利用相关软件自己作曲并传在网络上与同好们共享。想要玩好《VOS》除了需要较高的反应力外，手指的灵活度也很重要，特别是在进行多节拍输入时，手眼脑的配合就显得尤为突出。OK，如果你尚未接触过该游戏，那么不妨一试，相信一定能让你爱不释手，如果你是一位老VOSer，希望通过本文能延续你对该游戏的热情，我们的目标自然是在演奏中体验激情与乐趣并成为最棒的演奏家。

VOS的安装与卸载

《VOS》的安装和卸载都很简单，点击安装文件vos10后按照安装向导一步步进行即可完成安装，而卸载程序也整合在这个安装文件中，所以要卸载游戏时只要再度点击该安装文件，向导即会自动将游戏从硬盘移除。

VOS主菜单介绍







Single

单曲，进入该菜单选取乐曲即可进入游戏。

Tutorial

游戏操作指南，选择该项后，会有个操作向导为你进行游戏设置等演示。

Option

游戏功能选项，主要包括以下几个选项：

1.Speed：游戏速度调节，即游戏节拍点下落的速度，也可在游戏中通过键盘的上、下键进行调节。

2.Volume：音量大小调节，在游戏中可通过F2进行调节。

3.MIDI Out Port：MIDI音效输出插件，默认即可。

4.Key Config：操作按键设置，DO、RE、MI、FA、SOL、LA、SI七个音名各由一个键控制，个人建议使用键盘的F、J两个定位键及其左右两键加上空格键来进行控制。

Credit

游戏制作小组以及各成员介绍。

Quit

退出游戏。

让我们开始演奏吧！LET'S BEGIN OUR PLAYING

进入Single菜单后，我们可以看到画面右边有许多乐曲目录，它们就位于游戏安装目录的Album目录内，所以如果我们想要自己添加曲目，只要将相应的VOS文件拷贝到该目录下即可。

随便进入一个乐曲目录，选择一首曲目后，我们可以在左上方讯息框内看到该曲目的详细讯息，其中包括音乐人、曲目长度、该文件制作人、曲目演奏难度等。而在右上方的讯息框内显示的则是演奏该曲目的乐器种类，默认选择为合成模式（即主旋律），当然，你也可以使用方向键左、右进行选择单一乐器进行伴奏（文章最后附有游戏中常见的一些乐器以及音效，大家可以在游戏中仔细感觉一下它们不同的魅力）。另外，制作小组还别出心裁设计了8名角色供玩家选择，不过他们并不会对游戏有任何影响。



了解了上述各项后，我们选择一首曲子进入游戏演奏画面。在画面的左上方，我们可以看到以下4个选项：BGM Vol，即游戏音量，这里分为0->50->100三档，按F2切换即可；Hidden，隐藏下落节拍点，该项恐怕只有对曲子烂熟于胸的高人方敢尝试；Network，网络连接，由于我们所介绍的为单机版，故此项暂不理会；Speed，节拍点下落速度，通过上、下键来调节。右上方的框内除了会显示曲目名外，还有Time（时间）、Tempo（节拍）、Volume（音量），在该框下方的“角色语言框”内，还有当前节拍点所对应的乐器（在一首曲子里不同乐器对应着相应颜色的节拍点）。而在画面最下方的一排小图标则是该曲目所包含的所有乐器。



短音与长音

所谓短音即只需按一下键便可完成演奏的节拍点，而长音则需要一直按住相应键直至节拍点结束方可松开，要想让曲子听起来饱满悦耳，在演奏长音时大家必须做得相当到位。



节拍点的判定

游戏中对于节拍点的判定由好至坏共分为4类：Hit、Good、Fault、Miss。其中Hit下的演奏效果才是最完美的，要达到这一标准必须看准节拍点落在下端蓝框线内然后才按键，如果能将整曲以完美的Hit结束其成就感将是难以言喻的，Good表示拍子压得尚可，其判定区域也比Hit大了许多，Fault表示演奏错误，在以上两个区域外按键即为这种判定；Miss则表示有节拍遗漏。



成绩评定



成绩评定是以完成度来表示，游戏中每次按键的判定都会影响到最后的评定，而所谓的Clean Hit就是连续Hit的次数，这也是我们所追求的最高目标。有意思的是，根据你所取得成绩的不同听众们也会发出赞叹、哄笑、嘘声等不同反应呢。

VOS文件制作



VOS的文件资源来自于MIDI，其制作也很简单，我们只要将准备好的MIDI文件载入一款名为VOS Creator的软件，它就能自行将该MIDI文件转换为VOS文件。不过这种意义上的制作只是对初学者而言，如果你想使制作的曲子能拥有自己的风格，还需要对曲子进行一定的编辑，当然这也是乐趣所在。

VOS Creator是一款绿色软件，无需安装即可使用。它主要由编辑区和工具区两部分组成。编辑区为主要工作区域，除了上端的文件管理菜单外，编辑区分为两部分，左边部分显示的是软件自动转换后的VOS文件中的节拍点，右边部分则显示经过编辑的VOS文件中的节拍点。





工具区主要显示VOS文件中所包含的乐器种类，以及对VOS文件进行相关信息的注明。



制作工序启动！

当你将一首MIDI曲子载入VOS Creator并完成自动转换后，就能看到系统所自行配制的主旋律节拍点以及该VOS文件相关信息。



一般而言在主旋律中有许多间歇，如果游戏中长时间处于这种无事可做的状态一定会让人感到很无聊吧，所以我们编辑的目的就是把这些空白间歇期用其他伴奏乐器的节拍点来填补（当然，如果你对自己的技术充满自信，也完全可以在主旋律下进行更高强度的演奏编辑）。

Soundtrack

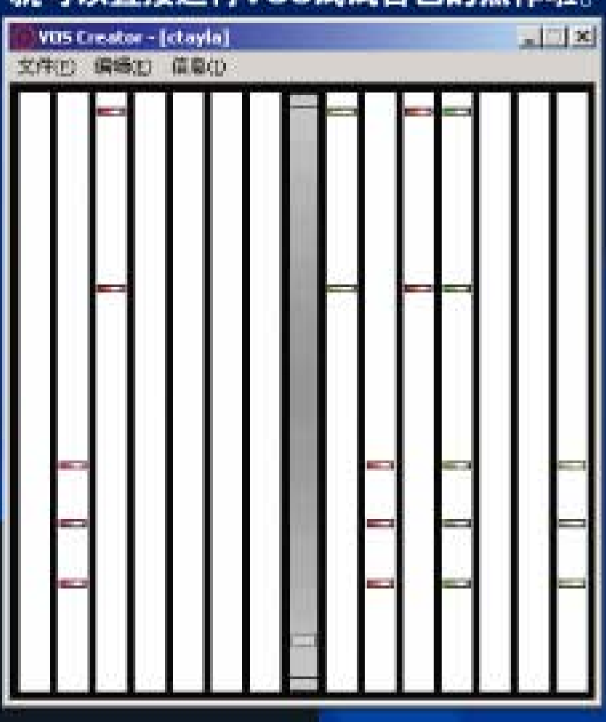
The Good the Bad and the Ugly

Virtual Orchestra System™

Load Complete. Press Any Key

拉动编辑区中间的时间滑块来寻找主旋律间歇期，然后在工具区选择你所要加入的伴奏乐器后，这时编辑区左边就会出现该乐器在该时段的节拍点，只要用鼠标点击后（可鼠标框选）就能添加到右边的成品编辑框内。当然，你也可以删除一些节拍点来调节难度。

编辑完毕后，选择编辑区上面文件菜单中的保存，存放目录最好直接设为VOS安装目录下的Album目录，这样就可以直接运行VOS试试自己的杰作啦。





Virtual Orchestra System

VOS乐器及音效一览表

Rock

Baby Bumble Bee

- Alto Sax 中音萨克斯
- Accordion 手风琴
- Acoustic Bass 原音贝司
- Atmosphere 气氛音乐
- Applause 鼓掌声

- Bassoon 低音管
- Bottle Blow 吹瓶声
- Brass 铜管
- Brightness 亮音

- Crystal 水晶音
- Charang 合成电吉他
- Celesta 钢片琴
- Choir Aahs 教堂唱诗和声
- Clarinet 黑管
- Cello 大提琴
- Contra Bass 低音提琴

- Distortion GT. 电吉他+强烈破音吉他

- E.Piano 电钢琴
- Echo Drops 回荡

- Fretless Bass 无品贝司
- Flute 长笛
- Fingered Bass 指拨贝司
- French Horns 法国号

- Grand Piano 大三角钢琴

- Harmonica 口琴
- Honky-Tonk 酒吧钢琴
- Harp 竖琴
- Halo Pad 光圈
- Harpsichord 大键琴

- Piccolo 短笛
- Pan Flute 排笛
- Pizzicato ST. 拨奏弦乐
- Picked Bass 拨片贝司

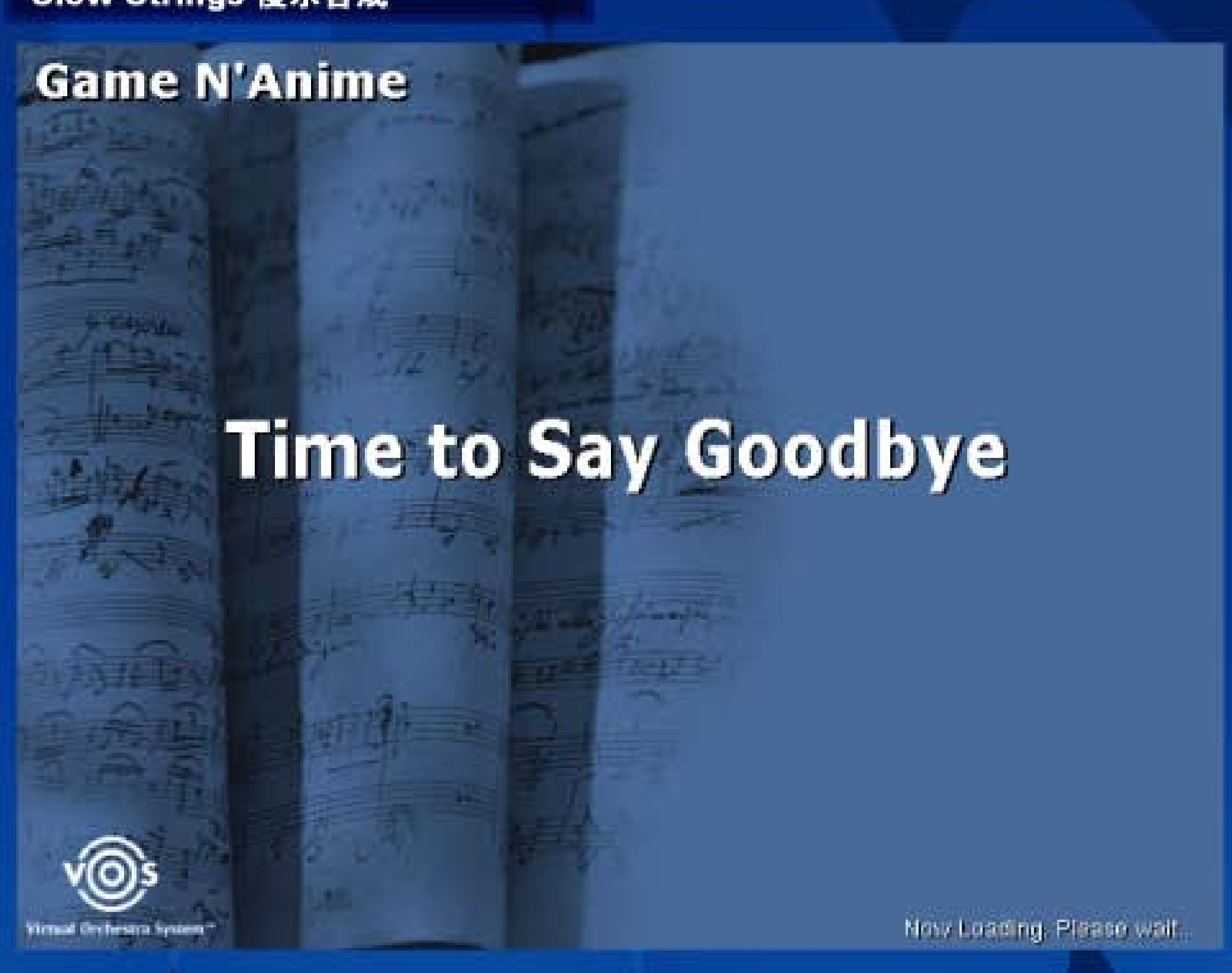
- Reed Organ 簧片风琴

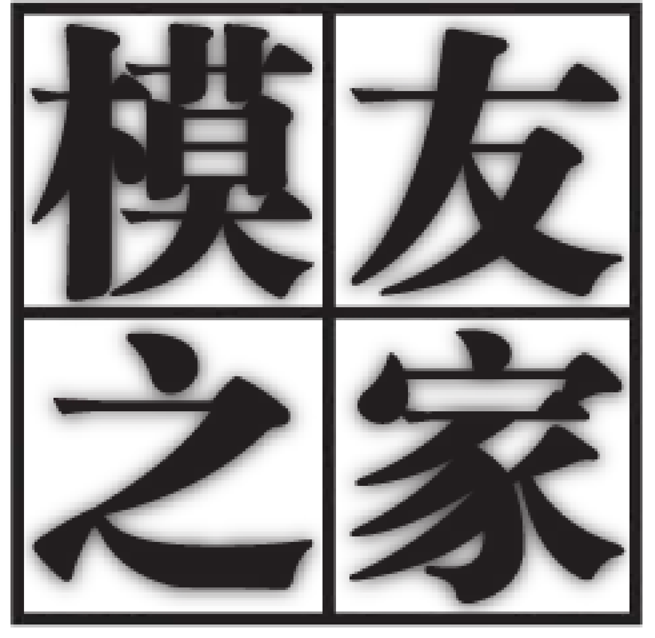
- Shakuhachi 尺八
- Sitar 西塔琴
- Steel Drums 钢鼓
- Seashore 海浪声
- Syn Voice 合成人声
- Sweep Pad 刮风
- Steel Guitar 钢吉他
- Strings 弦乐
- Soprano Sax 高音萨克斯
- Syn.Strings 合成弦乐
- Slow Strings 慢乐合成

- Tenor Sax 次中音萨克斯
- Tubular Bell 管钟琴
- Tuba 低音号
- Tremdo ST. 颤音弦乐
- Trombone 长号
- Timpani 定音鼓
- Trumpet 小号

- Violin 小提琴
- Viola 中提琴
- Voice Oohs 人声和声
- Vibraphone 震动竖琴

- Whistle 口哨







栏目编辑/雪晴



经历了数个月的不懈努力，《模拟地带》18期终于成功面市，这其中少不了各位读者的支持和鼓励。

在经过各方面的调整之后，《模拟地带》将杂志的定位逐步明确化，今后将把固定栏目的风格统一化，将模拟与游戏方面的内容与本月的热点、焦点很好的结合，做到雅俗共享、怀旧但不显落伍。

很多读者担心杂志在经历了几个月后内容会显得陈旧，花钱买本旧杂志回去看那滋味可不好受，这点我们也清楚。17期由于各种原因耽误了很久才上市，所以18期我们尽可能将新闻类的栏目的时间段控制在出版前期，也就是说在杂志出片前一天，编辑们都还在写稿和修正最终的稿件。把最新的资讯报道给读者，同时希望得到来自读者最真切的回馈

本期杂志我们加入了一个栏目，就是《神佑擂台》。此栏目重在讨论究极的模拟录像技术，只要玩家对自己的录像水平有自信，完全可以给我们投稿。稿件内注明录像的详细参数，比如使用的模拟器版本、Rom名称、录像的简介、精彩部分的叙述等等……，我们会挑选精彩的录像刊登并予以作者一定的奖励。

本来我们还想加入更多的栏目，但是实在是人手有限、精力有限，而且许多栏目加入后由于种种原因又被取消了，比如我们曾经考虑从我们的网站或论坛挑选一些精妙的帖子或评论，放到杂志上供为聊天素材供各位读者调侃，后来由于语言过于粗俗暂时取消。神佑擂台这个栏目原来是想单独开设出来，无论家用机街机模拟器，只要录像打得精彩都能归进去，而由于缺乏强有力的录像来源，加上我们的录像论坛由于意外事故丢失了所有的附件，这其中也包括宝贵的模拟器录像资源，所以这次的神佑擂台栏目仅仅介绍了几段FC游戏的究极录像。栏目的推陈出新迫在眉睫，各位看官要给我们多出主意啊。

广告时间

最后要提的是由EZ与拳皇盟合力制作的《格斗游戏编年史》一书目前已经进入尾声，希望能够在假期淡季刚过的时段推出市面。

该书囊括了目前最为权威的KOF咨讯，让读者亲眼见证KOF 10年以来的进化历史，并配合拳皇盟方面独家制作的格斗录像、连续技解析图鉴、火热MTV，绝对是喜爱格斗游戏的朋友不可多得的收藏佳品，具体的消息请随时关注近期的《模拟地带》。

注：右图所示封面图案仅为暂时预览之用，随时有可能更改，以杂志最新公布的数据为准，请读者明鉴。



心情故事



我的倒影

文/gift

我透过窗户观望对面教学楼，上面那火红的爬山虎如同首都深秋火红的枫叶，火红的燃烧着我的倒影。我看到远方，友情的模样。

曾几何时，我痴痴的做着白日梦，如果我有一台MD……那时的我只有一台FC。后来我有了MD，我又想，如果我有一台GB……再后来，我想要一台GBA……后来的后来我有了GBA。

GBA是我拥有的第一台流行的主机，我现在仍能忆起当时的情形：我和同学来到了济南那条繁华的舜井街，那天是2002年8月5日。我用530元人民币换回了她，我是以最大的代价才换回了她——我的FC十元卖了，MD送人了，GB借给同学之后，他就没再还给我……

我是真的很伤心，主机的更替是那么残酷，任由它有再梦幻的表演也会转瞬即逝。我时常会想，也许是生产力杀死了我原来的宝贝，这个无法抵抗的、职业的冷面杀手，它杀死了旧的事物，那一切曾经带给它快乐，使它发展的东西。

在百无聊赖的时候，我会静思：我该买GBA吗？一盆拥有奢华外表的红颜祸水。

真的，真的很疲惫，很厌倦。常常置身于灯红酒绿中，你会刺眼，像我。我现在常常想如果我能玩到PS2——那个遥不可及的近2000元的盒子。可，我还是玩到了，在PS2店里。我变得有些恍恍惚惚了，像迷离的雾霭。现在的游戏太刺眼，我的意思是露骨，不含蓄。记得我们的FC时光吗？那时我们的快乐是真正源自内心的，游戏的兴奋，友情的碰撞，活力的释放，难道它不是更有内涵么？简简单单，两支手柄，一台黑白5寸电视，几个轮流上的小伙伴，简约而纯真。



那时我们迷恋的游戏叫《天使之翼》（《足球小将》）！现在别人也许无法理解我们当时痴迷的心情，面对全日文化的剧情和指令，仅凭着当时我们对动画的了解和散发着幼稚的一腔热血，我们硬是一步一步踢到了最后。很幸运，也很艰难。记得当时，我和同学小宝一起去凯子家里，等他妈妈走了，我们就开玩。下午2：00就要上课，午休时间不长，我们都很珍惜。他妈妈很反对他玩游戏，所以我们很谨慎，不让他妈妈知道。一星期上五天课，有两天他妈妈中午在家，也就是说，我们一星期能玩三次。我对这个数字已经很满意了，我不敢奢望天上掉金子，因为害怕会砸伤我。可是有一次，他妈妈刚走不久就回来了，我们正玩着，差点就没把我们吓死。当时那叫手忙脚乱呀，三个人拼命收拾，把游戏卡，电源藏起来，然后拿本书装正经。开门的时候她已经等了近五分钟，原来她是回来拿忘带的钥匙。她问凯子怎么这么久才开门，凯子说他正在上厕所。问我和小宝怎么不开门，我俩急得手心里直冒汗，支支吾吾也说不清楚，只是站在那鬼笑。从那以后，我们也变聪明了，等他妈妈走后，让一个人去阳台放哨，确认她走远了才“开工”。

就这样，我们断断续续塑造着游戏中的传奇。随主角大空翼一起成长，体会他的艰辛历程。随他在县队一直踢进国家队，踢进世界杯。当大郎去国外深造的时候，我们为球队少了中流砥柱而遗憾；当大空翼与夙敌日向小次郎并肩作战时，我们为球队欣慰；当小翼习得一个新必杀后，我们会挥手，说“Yeah！”

那是一个多么完美的梦境啊。



终于，我们迎来了最后一仗——与巴西队的梦之对决。一切是那么突兀，带着些许紧张与兴奋。若林拼尽全力竟也守不住对方的普通射门。我们则是历经万难靠着大空翼的射门才勉强以平局进入下半时。下半时对方的秘密武器兼王牌选手登场了。那名队员现在想起来实在觉得很BT，带球的速度是常人的两倍，必杀射门可以踢飞六个人……



当小翼将球挑起来时，我能看见他眼中必胜的信心，球先向上猛旋，然后急速回转，如俯冲的猎隼，像天降蛟龙，似无坚不摧的炸弹轰向对方的球门……3：2，我们赢了！

小宝说，我们赢得真艰难呀，我点头默许。我们三个就一起静静守在电视机旁，欣赏着通关动画，分享着成功的喜悦。虽然黑白电视很不清楚，但那一刻它的画面在我们眼中却是异常的美。

我很想拾起以前的东西，FC、MD……我觉得那不仅仅代表着游戏，还代表着我们的友情，以及我的梦。上高中后我们就阔别了，我想起以前的幕幕，不觉感到阵阵心痛。小宝上职专了，而凯子，和我九年同学，四年同桌的朋友，他骗走了我的GB……

我当时是真的很伤心，但却不是心疼那一百多元的东西，而是我的梦，我想把友情拾起。

我的梦在远方，当它由遥不可及的远方渐渐飘来的时候，我感到了她的脆弱，就像水中的倒影那般经不起风吹雨打。甚至阴天，我都看不清楚我的倒影。

“寻梦？撑一条长篙，向青草更青处漫溯；满载一船星辉，在星辉斑斓里放歌。”

星辉何处在？闪耀在梦中？梦又何处寻？消失在夜中？

上高中以后，我开始寻找彼时的梦境。我是幸运的，我是快乐的，因为我找到了模拟器——一个可以恢复往日梦境的宝贝。我发现我是那样一个易动真情的人，丝毫不掩饰自己的童心，焦躁，甚至愤怒。它使我用高贵的电脑去缅怀十年前就被淘汰的东西。还因为我有一个天真的想法：感情经得住时间的考验，是不会过时的，永恒的。

我用模拟器疯狂追忆着往日的时光，放松身心，减缓压力，培养意志。我愿读怀旧的文章，也忠实于《模拟地带》。

我想，我的时代又回来了，真正属于我的。

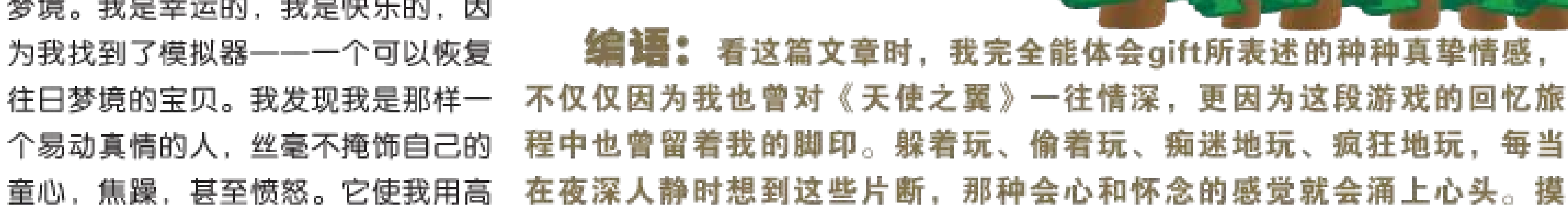
我玩着，但显得很没有耐心。我发现自己不再像以前那样能够专注地玩一个游戏。也许，我需要模拟器，也许，我更需要昔日的玩伴。

于是，我开始请以前的朋友，大家一起来玩曾经一起玩过的东西。我看到他们的笑容，我轻松多了，我要寻找的不就是这一瞬么？

我要将湖中的水凝固，我要我们的倒影永驻。

后记

写完这篇文章后，我的心仍未平静。我不清楚为什么自己对雍容华贵的新游戏毫无兴趣，却总是钟情于朴实的模拟器。我回忆起凯子和我一起记下的那一本《天使之翼》的密码……当时大家觉得写日文好麻烦，凯子想了一个办法：把50个假名写在一张纸上，用坐标表示出来，然后每次只要记坐标就行了，我和小宝还一个劲儿说他聪明。他也得意得不得了，直呼自己为天才。现在想起来我仍会会心一笑，仿佛一切发生在昨天。然而这不过是我自己的梦幻。我和小宝还很好，而昔日的好友凯子却早已形同陌路，这不能不让人黯然神伤。游戏究竟是使我们的友情更加深厚，还是使我们分开呢？我说不清楚。也许有些时候有些事情还是不清楚更好。



编语：看这篇文章时，我完全能体会gift所表述的种种真挚情感，不仅仅因为我也曾对《天使之翼》一往情深，更因为这段游戏的回忆旅程中也曾留着我的脚印。躲着玩、偷着玩、痴迷地玩、疯狂地玩，每当在夜深人静时想到这些片断，那种会心和怀念的感觉就会涌上心头。摸着书架上那31本微微泛黄的《天使之翼》，我脑海中也会浮现同小翼连夜鏖战世青赛的情形。我经常觉得自己很幸运，因为我发现虽然当年的玩伴现在已经走着各自不同的道路，但我们还是能不时聚在一起，说说笑笑，或游戏或往事，这也印证了那句话：朋友是做一辈子的。因此我也希望你和你朋友之间发生的不愉快只是个美丽的误会。我相信一点：游戏绝对是带给我们快乐的东西。



模友之家EZ聊天室

樱大战与机战，光武降临？！

EZ社区几经改版，现已越发正规，各位新旧斑竹为社区的稳定尽心尽力，而社区子民们也为社区繁荣一如既往地辛勤浇灌，在此给大家致以迟到的劳动节敬意！这个EZ聊天室的开启就是为了容纳大家各种充满“水灵灵”智慧的言论，来者不拒！（http://bbs.emu-zone.org/index.php）

“眼镜厂”的“《机战》系列”近年来基本都以每年数部的疯狂程度降生，足见其受欢迎程度之高。而这些作品中的主角也是来来往往应接不暇，这其中自有不可动摇的“万人迷”，也有争议颇多的“边角废料”，你心目中又希望能加入什么机体呢？这是一篇来自EZ游戏社区机战论坛的讨论，而类似这样的讨论在每个版块每天都有很多产生……





主持人/Rjaja

楼主乃-
语言能力比较强地银……
n9232747

A TOPIC



n923747
(语言能力比较强地淫)

其实在下鄙人常在想为什么机战出了这么多作品，就是没有加入樱花大战的机器人呢？又或者是ZOE的机体呢？嘻嘻，8知道大家的想法怎样？[嗯，今年来机战中的爱似乎不足够啊¯]



gmsniper
(格蕾丝的GM宝宝~)

版权问题。其实我也想不通为什么樱未有入选，我在我自己的同人里就把它加进去了……ˆ ˆ [同人啊¯有BL伐]





genesis0
(甲斐之猫)

无法想象14部光武一起登场会产生怎样的爆棚现象...ZOE倒是可以。[这样的阵容从来都是高达系外的集团不敢奢望的¯]



Pluto_Shi
(仙剑之神)

樱战世界观不同没办法，而且就算SEGA想卖也不行，版权还有一半在Red和Overworks手里，Konami不会轻易卖版权的。



fatko
(EZ长头发的版主!!)

索性加入阿童木、则卷小云和铁人28好了。[前二者属人工智能吧¯]



reizerowing
(苍蓝之月)

大家仔细回顾一下，机战里出场的机体的版权都在Bandai手中，所以那些就算是经典的机器也不会被加到里面去的。毕竟这个游戏是Bandai做的。



Basana
(FLY FORCE最高统治者)

Banpresto和Bandai是不同的，虽然Banpersto是Bandai的子公司，可运作是相对独立的，机战自然不能算是Bandai做的。至于樱花大战...个人认为就像魔神坛一样，创始山始终不适合于统合军或者兰德贝尔同时出现。[考虑的是环境要素么¯]

模友之家EZ聊天室



reizerowing

(苍镰之月)

邮筒~汽油桶和垃圾桶...[樱迷们请忍忍~]



n923747

(语言能力比较强地澪)

不会吧，虽然它们除了外观笨拙，脆弱，没啥杀伤力之外，也算是个机器人吧。好歹也给给藤岛兄一点面子吧。呵~~~~[赶来圆场的楼主~]



Atreides

(真・灌水魔神)

MACROSS ZERO该是时侯加了吧，BUT不知有没放完，还有SEED，机动警察不知各位有没看过......[SEED的出现应该是板上钉钉的，迟早问题~]



Basana

(FLY FORCE最高统治者)

Zero还早着呢...而且Zero的VF-0就机体本身而言，实在太弱了...要加入机战只有两种可能：1、作为初始剧情的初始机体；2、借助丑小鸭系统...例如一周目可20改，可装4个强化芯片等等...[4个强化芯片，红扎古和Boss老大么~呵呵]



n923747

(语言能力比较强地澪)

知道啊，机动警察嘛！看不多，印象中好像除了会拔短枪与跑步之外，连跳都不会的“乐色”机器警察吗？就连要跨过高速公路还得劳烦别人把它钓上，感觉像成不了多大气候的警察。[楼主~米诺夫斯基推进器]



游客Mk-II

(实验型机动模拟大菜鸟)

可以加入一些有关的强化零件，譬如灵子机关，NT / 念动力等级加1；HOS，运动性和界限为平时的130％，不过......另外，要加入机战的话，让机动警察AS化也可以，主要看B社想法，咱们在这里也只是说说罢了。[光看马甲就是个比较会暴走的伙计~呵呵]



alucard-rei

(恶魔城少城主)

樱战的机体多弱啊，而且漏气，上不得天，入不得水。[漏气...]



n923747

(语言能力比较强地澪)

问题8大，可以改成强化版地，反正B社最喜欢有的没的来个强化版这一套。



Hi-nugundam

(Registered User)

不如加光能勇士吧！必杀很强的说！[志在必得的说~]





makenx

(夢を描く遥か…)

樱大战除了歌和人设不错之外没看出哪好~真的~我不想多说广井王子什么~剧情的感动我实在已经麻木了~没什么新意~适合失恋的人玩~如果不按照实力平衡说的话~GP-02的一发核弹MAP炮整个东京就差不多了~怎么老是核弹……另我建议加上变形金刚……（被狂扁ing）[加入变形金刚...只是不知阿姆罗能否驾驶擎天柱]



alucard-rei

(恶魔城少城主)

许多机战里的机体，动画片在国内买不到。



烈火v高达

(Registered User)

所以我们不熟悉，比如Alpha里的撒本格尔，看那主角跟机器人就烦，偏偏还是固定剧情，甩也甩不开，烦。[同志...握手~]



herbert007

(Registered User)

不敢苟同，我挚爱樱花大战。[我也爱...在7年前]



zgx-dg

(Registered User)

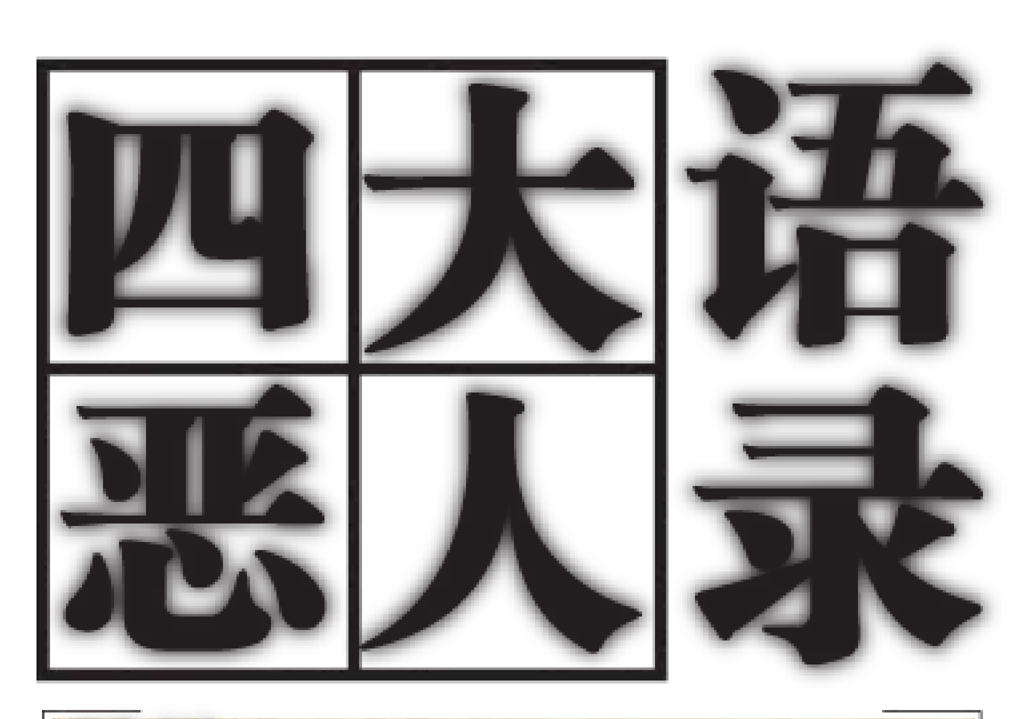
蒸汽机VS核融炉，汗……



gmsniper

(格蕾丝的GM宝宝～)

每个人有每个人喜欢的啦！樱大战的MM也是很不错的，里面的必杀技也是很不错的，在机战中偶尔当当部队以外的NPC也是很不错的啦！没有人否定herbert007 君的说法。大家多点包容心吧。[嗯，厚道厚道~]



龙二

杂志第十八期终于出来了，8月6日也是EMU-ZONE网站五周年纪念日了，还好杂志赶得上：）

最近本人正在WORLD OF WARCRAFT中冒险，如果玩家的玩家在魔兽世界美版服务器上看到名为EMUZONE的用户，那就是龙二本人了，有钱的或者有好装备的记得一定要上贡哦。

Cotolo

欧洲杯没得看成，靠网上的比赛录像回顾了几场据称是非常经典的比赛，难道说弱队夺冠就是冷门吗，上届欧洲杯荷兰还不是活活的被意大利守回老家，原来意大利是传统强队啊……

异度装甲是个好游戏，想当初自认英文超强的我玩通了一遍游戏的美版，竟然有半数以上的剧情看不懂……现在出了中文汉化版自然要好好玩一次。游戏的成功要归功于小说本身的成功，不知道为什么日本人都喜欢在游戏中加入一些诸如圣经、神话的要素，大概制作者自己也不是很懂吧。

受FFX的影响，决定重新玩FF7国际版，大概是出于挑战隐藏BOSS的冲动吧，现在每一代FF的游戏时间都在120小时以上，如果能把这些时间分多一些用来睡觉，应该就不会像现在这样每天无精打采的了。

微风

毫无疑问，《异度装甲》完全中文版是本月最激动人心的东西，经历了两年的汉化，神作推行委员会果然没让我们失望（想起来等待的日子不禁痛哭流涕），优秀的汉化素质无负我们近两年的期待，从汉化补丁 发布这刻开始，除杂志制作外其他全部时间都将献给我钟爱的《异度装甲》。当然，如果上天还会给我一 次机会，我的希望是：明天能拿到《北欧女神》的汉化版，哇哈哈哈（旁白：这就是不专一男人的榜样， 广大MM一定要注意这类人啊！）

最近经常发梦梦到自己打篮球，难道缺乏运动会影响到睡眠么？建议大家在玩模拟器的同时还要注意运动和休息啊（Cotolo：你还好意思说别人，是谁每天玩游戏到半夜三四点？！）

Taka

度过了短暂的干热时期，南方已进入了雨季，虽然每日滴滴答答的雨点声让人有点烦心，但这总比38度噩梦般的天气强，至少蚊子也少了许多。浪费凉爽的夜晚时光去睡觉总归是无比奢侈的（对于刚从考试战阵中冲杀出来的众多学子们更是如此），于是从那堆N年没整理的游戏盘中翻出了许多经典游戏。要说家里这台SS还真是超耐用，6、7年时间下来竟然还完美无缺，要知道以前可没少用它看VCD……

真想要把这些游戏都好好重温一遍几乎是不可能的，不过只要看看片头动画，听听那熟悉的音乐，就会发现过去那种感觉其实一直都未曾离去。

今年是SS的10周岁生日，尽管SEGA现在的处境多少会让人感到一丝心酸，但从手中的这些划痕累累的游戏盘里还是能感受到数年前那场荡气回肠的“次时代战争”。

新的王朝落成，新的秩序建立，然而在这崭新繁华的格局中，过去那些战争的遗产却仍是最值得我们珍惜的财富。

